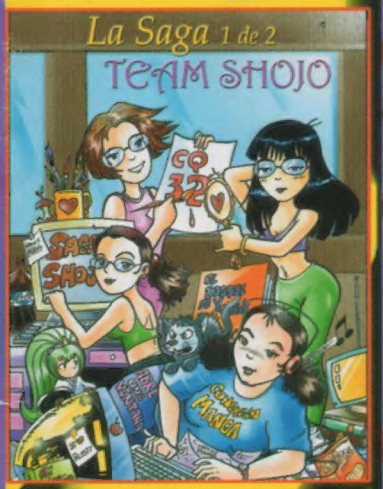
Conexión MANGA

No. 28
$ 15.00
$ 2.00 USA

La Saga



Presenta:
TEAM SHOJO

BIT X

¿Un Nuevo Pegaso?

RURONIN KENSHIN

Un Anime De Samurais

Además:
Entérate de Los Próximos Estrenos de "El Planeta De Los Simios" y "Final Fantasy"

7 509761 100637 28

LA MOMIA REGRESA

Por ANGEL ZUÑIGA

LA MOMIA © Universal Studios

Diez años después de la accidental resurrección del sacerdote Imhotep y la amenaza que representó, diez años después de que un audaz legionario, una egiptóloga inquieta, su bribón hermano y un guerrero Medjai lograron detenerlo, surge una nueva amenaza con el inicio del Año del Escorpión. Una fuerza aun más poderosa que el mismo Imhotep.

El Rey Escorpión no ha sido más que una leyenda, un guerrero que vendió su alma al dios Anubis a cambio de un ejercito invencible, y devastó tierras con la fuerza implacable de la muerte antes de ser reclamado por el mismo Anubis. Desde entonces, el Rey Escorpión y su ejercito descansan en el oasis de Ahm Shere esperando su próximo despertar.

En 1933, Rick O'Connell y Evelyn viven en Londres, felizmente casados después de la aventura que vivieron hace una década. Tienen un hijo de ocho años de nombre Alex, mezcla de las mejores cualidades de sus padres. Jonathan, hermano de Evelyn, sigue buscando la forma de volverse rico con el menor esfuerzo. Mas cuando un grupo de exploradores dirigidos por la seductora Meela y el sanguinario Lock-Nah consiguen recuperar el cuerpo de Imhotep y resucitarlo para que tome control del ejercito del Rey Escorpión, los O'Connell, Jonathan y Ardeth Bay, noble guerrero Medjai, se ven involucrados tanto para detener a la momia como para rescatar a su hijo, quien se ha puesto accidentalmente el brazalete del Rey Escorpión y tiene una semana antes de que el mismo le quite la vida.

AVENTURA PARA DISFRUTARSE

En 1932, "La Momia" fue una producción de Universal Pictures, protagonizada por Boris Karloff, actor icono del género de horror. En 1999, los mismos estudios Universal estrenaron una nueva versión llamada también "La Momia", escrita y dirigida por Stephen Sommers (director también de la versión más reciente de "El Libro de la Selva"), que en el fin de semana de su estreno, generó 43.3 millones de dólares y 450 millones alrededor del mundo, convirtiéndose en uno de los diez estrenos más exitosos de 1999.

Ahora "La Momia Regresa", a pocos días de su estreno en Estados Unidos, ha roto su propia marca y la de películas como el "Episodio 1" de "Star Wars", e incluso "Titanic". Ambas películas, a diferencia de la versión original de 1932 - más una película de horror- pertenecen al género de aventuras exóticas de alto vuelo, género que se consideraba acabado en 1989, tras la ultima cruzada de Indiana Jones. Sommers, para el mejor resultado de esta secuela, reunió a los actores y equipo técnico que colaboró en la primera película y creó un sentido de continuidad en su guión, presentando en primer plano aspectos que apenas fueron tratados en "La Momia". Brendan Fraser vuelve a interpretar a Rick O'Connell, ahora con un mayor sentido de responsabilidad hacia su familia. Rachel Weisz ahora es una Evelyn más madura, ágil y acosada por sueños referente a su vida pasada. John Hannah como Jonathan continua siendo la excelente vena cómica de la historia. Arnold Vosloo es Imhotep, más apasionado que antes al haber sido resucitado por obra de Meela, la reencarnación de su amada, Anck-Su-Namun, interpretada por la modelo y actriz venezolana Patricia Velásquez. Oded Fehr hace el papel de Ardeth Bay y dirige con seguridad a toda la comunidad de guerreros Medjai para hacer frente al ejercito de Rey Escorpión. Hacen su debut fílmico Freddie Boath, como el pequeño Alex O'Connell y Dwayne Johnson, alias "The Rock", luchador de la WWF, como el Rey Escorpión.

Las locaciones para La Momia Regresa incluyen el vasto desierto de Marruecos y frías calles nocturnas de Londres. Los efectos especiales explotan el dinamismo de la trama; desde un oasis que aparece y desaparece en el desierto hasta el ejercito del Rey Escorpión cubriendo las arenas como una marejada, pasando por una persecución de acólitos de Imhotep en un autobús ingles de dos pisos y cientos de pigmeos salvajes.

La Momia Regresa es digna secuela de su predecesora; Una aventura de continua emoción hecha para disfrutarse.

DIRECTORIO

CONEXION MANGA # 28

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006

FECHA DE PUBLICACION
JULIO DEL 2001 ***EDICION CATORCENAL***

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
ANGEL ZUÑIGA ARENAS
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS Q.

PORTADA DE HISTORIETA
MORALIUX. **COLOR DIG.**:JUAN A. DAVALOS Q.
SAGA -INICIA-
CHAVAS AL BORDE DE UN ATAQUE DE HISTERIA
GUION Y DIBUJO
MORALIUX

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"
CORRECCION DE ESTILO
ARIEL HERNANDEZ SANCHEZ

DISEÑO GRAFICO
VICTOR M. ALATORRE C.
ByN: ERIC MIRAMON R.

GERENTE ADMINISTRATIVO
MONICA SUZEL AZUELA G.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

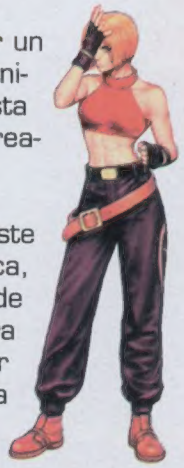
DISTRIBUCIÓN FORÁNEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

Editorial

Cómo están Otakus de corazón? ¿Ansiosos por dar un nuevo recorrido al universo del manga y la animación? Esperamos que en verdad disfruten de esta edición de Conexión Manga la cual, como siempre realizamos pensando en el gusto de todos ustedes.



Para todos aquellos amantes del antiguo Japón en este número tenemos artículos representativos de esa época, para ser más concretos, en este número hablaremos de los Ninjas y Samuráis, personajes ya míticos de la cultura japonesa y que han servido a los mangakas para crear fabulosas historias como Ruronin Kenshin y La Espada del Inmortal, de las cuales hablaremos también ampliamente.

Para ponernos al corriente con aquellos lectores que desean tener amigos por correspondencia en esta ocasión las secciones de Clasificados y Buzón, tienen varios nombres y direcciones de Otakus de toda la republica que quieren tener contacto con personas que compartan sus mismos gustos.

También reseñaremos dos de los más importantes estrenos de verano, hablamos de El Planeta de los Simios y Final Fantasy dos filmes que no deben perderse todos los seguidores de la ciencia-ficción y la fantasía.

Antes de comenzar, les agradecemos su apoyo a nuestra publicación, pues de no ser por ustedes no podríamos superar nuestro trabajo día a día.

CONTENIDO

DEL ANIME
RURONIN KENSHIN 2

LOS MAESTROS DEL COMIC
BRUCE TIMM 5

LA SAGA
TEAM SHOJO 7

TRUCOS Y TRIQUES
FEAR EFFECT 8

AMIGOS POR CORRESPONDENCIA
CLASIFICADOS 17

PARA INTERPRETAR EL MANGA
LOLITAS III 18

VERDADES Y MENTIRAS DE JAPON
NINJAS Y SAMURAIS 20

RECOMENDACION EN MANGA
LA ESPADA 22

DE LOS FANS
GALERIA 25

CLASICOS MODERNOS
BT´X 26

CURIOSIDADES
DE LA FANTSIA A LO REAL 28

CINELANDIA
EL PLANETA DE LOS SIMOS 30

VIDEOGAMES
BLUE MARY 32

Ruronin Kenshin

La Espada de la culpa

Por SNIPERWOLF
sniperwolf@correoweb.com

La Era Meiji. Un mundo que despierta de su letargo y reinicia su relación con la influencia extranjera. Un país que reabre sus puertas a la cultura occidental después de casi 300 años de encierro nacionalista. Tras la caída del periodo Tokugawa (1600-1868) el Japón inicia una nueva era en su historia. Es al inicio de este periodo donde se ubica Ruronin Kenshin, la genial obra de Watsuki Nobuhiro que se ha convertido en una de las más populares series de los últimos años.

LA HISTORIA DE UN DESTERRADO.

Ruronin Kenshin consta de 94 capítulos (uno en DVD), 28 volúmenes de manga que aparecieron de 1994 al 2000, 4 OVAS, el último fechado en 1999 y una película: "Réquiem para los patriotas Meiji".

Aunque cada uno mantiene su estilo, todos narran la historia de Kenshin Himura, un samurai sumamente joven quien perteneció al grupo de Ishin Shinshi, un grupo que apoyaba la apertura del Japón a la occidentalización. Debido a la lógica oposición por parte de los conservadores, Kenshin tomó muchas vidas para su causa, algunas, se decía, inocentes. Con el triunfo de la revolución, Kenshin se auto exilió, avergonzado de su pasado. Y en un intento de reparar los daños causados y limpiar su conciencia, se ha prometido proteger a los inocentes que una vez daño. Así que vagabundea por ahí sin rumbo fijo y con un sombrío pasado a cuestas.

Sus pasos lo llevan a Edo (Tokio), donde conoce a una guapa jovencita llamada Kaoru Kamiya, a quien salva de unos tipos que intentan arrebatarle su única propiedad: el dojo heredado por su padre. En agradecimiento, Kaoru pide a Kenshin quedarse un tiempo. Kenshin acepta, cansado de vagar por ahí.

Durante su estancia, Kenshin hace amistad con un pequeño de nombre Yahiko, a quien Kaoru trata como si fuese su hermano menor y con un joven llamado Sanosuke quien se dedicaba al hampa, hasta que fue vencido por Kenshin. Sanosuke pertenecía al grupo de Sekihou, un grupo civil al servicio de los Ishin Shinshi dedicados a convencer a la gente de las nuevas ideas. Aunque al principio Sanosuke no traga a Kenshin, el tiempo y la filosofía del joven Ronin acaban por conquistarlo. Conforme pasa el tiempo, el cuarteto desarrolla una gran amistad y fuertes lazos; Kaoru entrena a Yahiko. Además Kaoru comienza a sentir una gran atracción por el tímido "muchacho" (todos piensan que tiene 18 cuando en realidad tiene 28 años). Sin embargo, la vida no puede ser color de rosa para el grupo y pronto el pasado de Kenshin comienza a caer sobre todos.

Kenshin era conocido con el nombre Hitoriki Battosai (Battosai El Destajador) razón por la cual políticos y antiguos señores buscan al ronin ya sea para ajustarle cuentas o para unirlo al nuevo gobierno. Debido a eso, y para no poner en riesgo a sus nuevos amigos, Kenshin decide marcharse a Kyoto para poner fin a esta situación.

RURONIN KENSHIN © Nobuhiro Watsuki/Shueisha/Fuji TV

SOBRE EL AUTOR.

El autor de tan magna obra es Watsuki Nobuhiro, joven autor nacido el 26 de mayo de 1970. Su autor favorito es Takeshi Obata, con quien trabaja en el proyecto de "Arabian lamp-lamp" y "Chikara mitu detsensu". Un año antes de la salida de Kenshin, y por un concurso de escritores de Shonen Jump, publica una historia corta llamada "Meiji ken kakuru mantan" donde aparece por primera vez Kenshin, esta historia es la base de lo que después sería su obra maestra y que fue compilada dentro de un apartado especial en septiembre del '94, además de ser el episodio piloto para la serie animada.
Nobuhiro se siente principalmente atraído por los videojuegos; en especial Samurai Spirits (no lo culpo) y Vampire Hunter D. Es fanático de los X-men, y esto se nota en los personajes de la serie. De hecho, él mismo dice haberse inspirado en Wolverine y Gambit, dos de sus favoritos. Colecciona además figuras de acción, y, en fin, es todo un estuche de monerías.

LA SERIE, LOS OVAS Y LA PELÍCULA.

Como ya habíamos dicho, se compone de 94 capítulos. La serie tiene un dibujo precioso y un color excelente. Sin embargo, sólo hasta el capítulo 62 guarda una estrecha relación con el manga, ya que a partir del capítulo 63 la diferencia entre ambas se hace bastante grande. En teoría ya se encuentra doblada al español y sólo esperamos el momento en que alguna televisora se fije en esta joya.
Aparte de la serie se editaron 4 OVAS, cada uno aludiendo más al pasado de Kenshin que a su situación actual. El diseño de personajes cambia radicalmente y lucen mucho más adultos, mas estilizados y vemos a un Kenshin menos aniñado. Los títulos de los OVAS son:

1. Kiru Otoko (El asesino) Fecha: 20/feb./99
2. Mayoi Neko (Gato perdido) Fecha: 21/abr./99
3. Yoinosato Yama (La montaña del pueblo del atardecer) Fecha: 21/jun/99
4. Shouji Kizu (La herida de la cruz) Fecha: 21/oct/99

La película vió la luz en diciembre del '97 y el diseño de los personajes corre a cargo de Hatsuki Tsuji. De esta película, a pesar de que su relación con el manga es más bien ínfima debo decir que ¡ESTA PRECIOSA!. Es altamente recomendable, bellísima, y....y... perdón , me ofusqué. La recomiendo mucho.

PERSONAJES.

KENSHIN HIMURA (BATOSAI)

Su verdadero nombre es Shinta. Sus padres murieron de cólera cuando él sólo tenía 8 años. Un hombre lo salvó de morir. Su nombre era Seijuro Hiko, un gran samurai que se convertiría en su mentor y padre adoptivo, quien le enseña el estilo Hiten Mitsurugi. Contraviniendo la voluntad de su maestro, Kenshin se une a los Ishin Shinshi a los 14 años, donde recibe el nombre de Hitoriki Battousai.
Como persona es muy dulce y tierno, a veces tímido. Mas cuando atacan a sus seres queridos emerge el asesino que lleva dentro y descarga su furia.

SANOSUKE SAGARA.

Nacido y crecido entre militares, Sanosuke fue parte del ejército de Sekihou, un grupo dedicado a esparcir las nuevas políticas a la ciudadanía. Esta tropa era liderada por el Capitán Sagara, quien a diferencia de los altos políticos, creía en una sociedad igualitaria. Obedeciendo órdenes del alto mando, Sagara prometió hacer una rebaja en sus impuestos a los campesinos a cambio de apoyo.
Lógicamente esa rebaja nunca llegó, con lo cual la gente se volteó en contra de los Sekihou, considerándolos un falso ejército y ejecutando a Sagara y a la gran mayoría del movimiento.
Sanosuke logra huir y adopta el apellido de Sagara convirtiéndose en un bandido y ladrón hasta el

día que oye que el Famoso Hitoriki Battousai está en la ciudad y va a retarlo. .

.

KAORU KAMIYA.
Joven, pero de fuerte carácter, y maestra en el arte Kendo en la técnica de "La Espada que protege la vida". Kaoru hereda el Dojo de su padre, un gran guerrero; después de su muerte. Sin embargo, mucha gente desea esa propiedad y justo el día en que intentan arrebatársela, aparece Kenshin y salva el día y el dojo. Kaoru estima mucho a Kenshin (aunque no lo admita) y es la unica capaz de frenar la furia de Kenshin cuando surge en él "Batosai el asesino". Eso sí, Kaoru es una pésima cocinera. (Akane, Akane, donde estás??)

YAHIKO MYOJIN.
Este pequeño de 10 años es hijo de samuraís. Su padre muere sirviendo a su señor (¡Honorable!) y su madre muere de una enfermedad. Así que queda solo en el mundo y para sobrevivir se ve obligado a robar y a trabajar para los yakuza.

Precisamente conoce a Kenshin el día que trata de robarle su dinero. Kenshin le ofrece quedarse en la casa de Kaoru (hace caravana con sombrero ajeno) y ahí es donde Kaoru entrena a Yahiko en Kendo.

MEGUMI TAKANI.
Hija de una renombrada familia de médicos. Megumi pierde a todos sus seres queridos durante la guerra. Con la esperanza de encontrar a alguno de sus familiares, continúa ejerciendo, pero cae en manos de un médico que fabrica opio para Kanrui Takeda. Takeda asesina al doctor y Megumi queda a cargo de la preparación de opio, sin embargo, ella no quiere seguir con ese negocio y decide huir. En un salón de juego conoce a Kenshin y compañía, quienes le ayudan a escapar. Takeda la obliga a volver y Kenshin la rescata de nuevo. Ella parece estar enamorada de Kenshin (cosa que no hace gracia alguna a Kaoru)

Esta es, a grandes rasgos, la historia del Samurai vagabundo, Kenshin Himura, al menos en el anime, en próximos números reseñaremos el manga, así como sus diferencias con respecto al anime. Si desean una obra hermosa llena de acción, amistad y algo de romance, Kenshin es una elección idónea.

Bruce Timm: Animador

Por HECTOR CISNEROS

El artista de dibujos animados Bruce Timm introdujo una imágen fresca y dinámica a los superhéroes clásicos, quienes nunca se vieron mejor en la pantalla chica. Logrando ser aceptados por chicos y grandes, crítica y público, viejos lectores de cómics y las nuevas generaciones.

Recuerda el creador de "Batman: la serie animada" y "Batman del futuro" como comenzó todo: "Fue en el verano de 1990 cuando Erick Randomski y yo realizamos el promocional de Batman. Fue un corto de dos minutos. Hice el storyboard y el diseño de los personajes. Entre los dos pintamos todos los fondos y escenarios. Medimos el tiempo y lo enviamos al estudio canadiense Lightbox Animation y ellos lo animaron. Lo trajeron de vuelta aquí para supervisar el proceso de sombras (porque le dieron un misterioso tratamiento oscuro en video, o mejor dicho, pintaron puras sombras), y después se llevaron el filme a Los Angeles para grabar el sonido. No había diálogos, sólo golpes y quejidos, Eric y yo hicimos esos ruidos. Yo creí que era Batman y él (Erick) los ladrones. ¡Cómo nos peleabamos el uno al otro! Hicimos todos los efectos de sonido. La música fue inspirada por la película de Tim Burton. Después de terminar el promo, tuvimos basicamente el trabajo de hacer el mejor Batman animado del mundo. Fue en septiembre de 1990 cuando empezó la preproducción de la serie, en enero de 1991 se trabajaron los primeros capítulos y en 1992 ya estaba lista para exhibirse en T.V.".

Timm es un artista autodidacta. Nació en 1960 en Oklahoma y radica en Ohio. Su carrera dentro del campo de la animación empezó en 1981 haciendo bocetos para las series de Filmation "Blackstar" y "El Llanero Solitario". Luego fue asistente de animador en el largometraje de Don Bluth "La Ratoncita Valiente" (The Secret of N.I.M.H.). También trabajó en "He-Man y Los Amos del Universo", "She-Ra", "As del Espacio" y "La Guarida del Dragón".

En 1984 el joven artista fue contratado por Marvel Productions, en donde se desempeñó como diseñador de personajes y de fondos para "G.I. Joe" (que junto con "Muppet Babies" y "Transformers" se animaron en los famosos estudios japoneses Toei). Después de realizar los últimos capítulos de "She-Ra" para Filmation, se alejó por un tiempo de la animación. Realizó los dibujos de los cómics de He-Man que venían de regalo en las cajas de las figuras de acción de Los Amos del Universo, producidas por la fábrica de juguetes Mattel.

En 1986, regresó a la animación para trabajar en "Spiral Zone"; después fue diseñador de personajes y artista "layout" (trazador de bocetos) en "Las Nuevas Aventuras de Super Ratón". Un año después, dirigió algunos capítulos de "El Show de Benito y Cecilio" (nueva versión de una caricatura de los años sesentas). Para 1989, Timm se unió a los estudios de animación de la Warner Bros., trabajando como diseñador de personajes e ilustrador de storyboards de la serie "Tiny Toons", producida por Steven Spielberg como un homenaje a Bugs Bunny quien cumpliría medio siglo al año siguiente y, presentando jóvenes y nuevas estrellas como Buster, Babs Bunny, Plucky, Hamton, Max Montana, Elmyra, Dizzy, Peluso y Gogo Dodo.

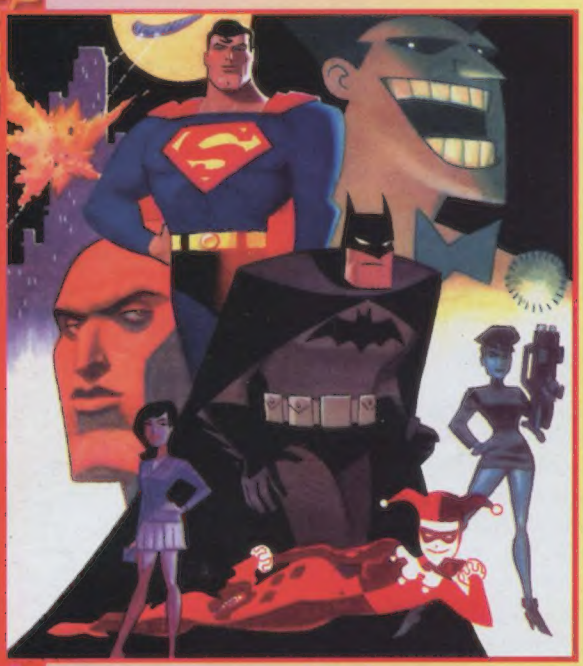
En 1992 se estrena "Batman: la serie animada". Ganadora de varios premios y el primer trabajo de Timm como productor. Aunque la idea de crear el programa era de la ejecutiva de Warner Jean Mac Curdy. "Ella quería algo parecido a los cortos animados de Superman producidos por los Hermanos Fleischer en los años cuarentas", recuerda el artista. Y añade: "Soy un admirador de Batman desde mi niñez. Cuando crecí y leía cómics descubrí como es el personaje en realidad. Los cómics fueron la principal influencia en nuestra versión. Desde los realizados por Neal Adams en los años setentas hasta El Caballero Nocturno de Frank Miller".

PERSONAJES © D.C. Comics

El coproductor Alan Burnett también señala: "Este Batman es un ser de carne y hueso, y su cruzada resulta mucho más inteligible e impactante. No es un personaje de cartón. Es un hombre con una causa justa que defender en una sociedad que se esta desintegrando. Batman sigue su eterna obsesión de barrer el crimen de las calles y evitar que otras personas sufran el dolor que él ha experimentado".

En cuanto al diseño oscuro y misterioso de la serie da su opinión: "Solemos decir que el aspecto visual de la serie es "art decó oscuro", como si hubiéramos mezclado el diseño de los años cuarentas con la era de la informática. La acción de la serie se desarrolla de noche y Batman permanece invisible hasta que emerge de las sombras...literalmente. La única forma de asegurarse de que la serie funcionaría era cuidar al máximo la animación de los personajes, y creo que lo hemos conseguido. Batman emplea la paleta de tonos y colores más oscuros que se han visto en una serie de dibujos animados para la T.V." Timm además de producir la serie junto con Burnett y Erick Randomski, hizó storyboards y diseñó a casi todos los personajes, incluyendo a la popular cómplice del Guasón: Harley Quinn. Sin embargo, Mike Mignola (el autor del cómic "Hellboy") le ayudó en el aspecto gráfico del Acertijo y del Señor Frío.

El programa duró cinco años, de 1992 a 1997. Debido al éxito se produjeron un par de largometrajes: "La Máscara del Fantasma" (1993) y "Sub Zero" (1996). También engendró un cómic realizado con el mismo estilo impuesto por Timm, "Batman Adventures". En este título los personajes llegaron a evolucionar a tal grado que, Dick Grayson (Ricardo Tapia) se convirtió en Ala Nocturna y le heredó el manto de Robin al niño Tim Drake. En 1994 el artista de la animación y el escritor Paul Dini publicaron el especial "Mad Love", en donde se narra el origen de Harley Quinn. Para 1999, la payasita criminal obtuvó su propia revista DC.



En 1996, Timm y Warner Bros produjeron los primeros capítulos de una nueva serie animada sobre Superman. Su estilo es una continuación de Batman; pero con un tono más colorista. Además también fue influenciada por los modernos cómics del Hombre de Acero y las películas protagonizadas por Christopher Reeve. Por ejemplo: Luisa Lane se parece a la actriz Margott Kidder quien la interpretó en dichos filmes, Lex Luthor es el modelo del magnate corrupto, Metalo es un cyborg con el corazón de kriptonita y el super héroe ha tenido una épica rivalidad con el tirano del planeta Apókolis Darkseid (una de las últimas creaciones del inolvidable Jack Kirby). Superman también conoció al cazarecompensas intergaláctico Lobo y al Rey de los siete mares Aquaman. Pero en 1997, hizo equipo con Batman para luchar contra El Guasón y Luthor. Este episodio titulado: "Los Héroes Más Grandes del Mundo" (World's Finest Heroes) llegó a ser tan popular, que después salió en video, se le hizó una adaptación en cómic y hasta inspiró una nueva revista: "Aventuras en el Universo DC".

En 1998 Warner presentó una de las últimas creaciones de Timm: "Batman del futuro" (Batman Beyond). Ambientada en un mundo del mañana lleno de alta tecnología, experimentos genéticos y criminales más poderosos (Inque, Shriek, Plaga, La Banda de las Cartas Reales), en donde un anciano y solitario Bruce Wayne (Bruno Díaz) le hereda su máscara de murciélago y misión al adolescente Terry Mac Ginnis.

A diferencia del original detective enmascarado, Terry es un muchacho normal y más sociable. Es buen estudiante y tiene una familia y amigos. Pero también sed de justicia, pues su padre fue asesinado por ordenes del magnate Derek Powers, quien debido a un accidente químico se transformó en el mutante radioactivo Plaga (Blight) y en el peor enemigo del nuevo Caballero Nocturno.

Sin embargo, en el video "El Regreso del Guasón", Mac Ginnis lucha contra el legendario villano y descubre porque su tutor dejó de ser Batman.

Recientemente, Bruce Timm prepara otra serie animada sobre superhéroes DC: la propia Liga de la Justicia, con el Linterna Verde afroamericano John Steward. También colabora en la miniserie de Marvel "Worlds Greatest Comics Magazine", un homenaje a Los 4 Fantásticos de Stan Lee & Jack Kirby con motivo de su 40 aniversario.

Nota: La razón por la cual incluimos a Bruce Timm en Los Maestros del Comic es por que sus diseños han servido para crear historietas como "Batman Beyond" y Las aventuras de Superman, las cuales sirvieron para darle una nueva visión a los Superhéroes del Universo DC.

COMENTARIOS: hvcisneros@terra.com.mx

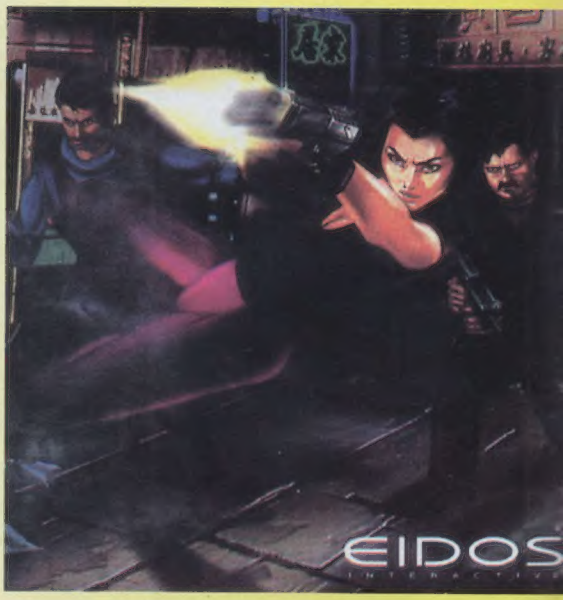
IMÁGENES D.R. DC Comics/ Warner Bros.

La Saga 1 de 2

TEAM SHOJO

fear effect

Por : HAWK hunterhawk@tutopia.com



Muy bien, repasemos la situación: Estoy encerrado en este maldito cuarto, sin armas y sólo tengo una botella de aceite. Como no le veo uso al aceite mejor lo tiro a la coladera.¿Y esta olla? ¡chin! se me cayo, ¡Ya entro el guardia! ¡Yo no fui, se lo aseguro!.... ¡aguas con el...! aceite en el suelo, ¡que ranazo!, Bueno por lo menos ya tengo un arma y la puerta abierta..

¿Hum? ¡Perdón ¡ espérenme un segundo, solo pongo pausa y... ¡Listo! ¡ahora si!

..¿Cómo están?,¿Cómo van con sus juegos?, Esperamos que bien; En esta ocasión les hemos preparado los trucos para un titulo y su segunda parte, aunque en realidad esta es una precuela, Nos referimos a "FEAR EFFECT I y II". Si me permiten decirlo, la primera entrega del Efecto de Miedo no es muy larga, pero si difícil, si no me creen apliquen el truco de máxima dificultad y luego hablamos. Una de las cualidades de este juego es la mezcla de fondos en 3D y personajes en 2D, aquí el chiste no es realizar puzzles de alta dificultad, si no sobrevivir; así que si no has podido acabar este juego aquí te van unos trucos para que lo termines.

FEAR EFFECT I

Nota: Estos trucos los activas en la pantalla de créditos, ubicada en el menú de opciones, tienes que realizarlos mientras los créditos aparecen. En todos los casos el sonido de un disparo te confirmara:

INVENCIBILIDAD

SIGUE ESTA SECUENCIA: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Triangle, Square, Right, Square.

TODAS LAS ARMAS

MARCA: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Triangle, Square, Up, Circle. MUNICIONES INFINITAS
PRESIONA: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Triangle, Square, Left, Triangle.

MODO EXPERTO

MARCA: Down(3), Triangle, Down(3), Square, Left, Right.

SOLUCION INSTANTNEA DE PUZZLES

SIGUE ESTO: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Down(3), Up.

FEAR EFFECTS© Eidos Interactive

FEAR EFFECT II ART GALLERY

MARCA LAS SIGUIENTES SECUENCIAS EN LA PANTALLA PRINCIPAL SEGÚN EL DISCO, ENTRA A OPCIONES Y DE AHÍ A "EXTRA", LUEGO A "ART GALLERY"

DISCO I : Left, Right, Up, Down(2), Circle
DISCO II: Up(2), R1(3), Square
DISCO III: L1, R2, L1, R2, L1, Square
DISCO IV: Circle(2), Square, L2, Square

MODO DE "CHEATS"

ACABA UNA VEZ EL JUEGO E INICIA OTRO Y CUANDO ACABE LA SECUENCIA Y PUEDAS MOVER A HANA, BUSCA EN LA PARED DE EL LADO IZQUIERDO HASTA QUE LA OPCION DE "USE" APAREZCA, PRESIONA TRIANGULO Y MARCA LOS SIGUIENTES CODIGOS.

TODAS LAS ARMAS
INTRODUCE 11692 EN EL PEQUEÑO "CONTROL PAD"

MUNICION ILIMITADA
INTRODUCE 61166 EN EL MISMO LUGAR

Bueno, hasta aquí nuestra sección de hoy, Esperamos que les sean de utilidad y acaben pronto sus juegos.
Nosotros nos despedimos y no se olviden de escribir para pedirnos los trucos que necesiten, nos vemos y hasta la próxima.

SAGA SHOJO

ESTA ES LA LOCA HISTORIA DE CUATRO CHICAS SUPER CREATIVAS DE EDITO POSTER QUE SE LANZARON AL MUNDO DE LA HISTORIETA PARA CONQUISTAR EL CORAZÓN DE LOS LECTORES

TODO COMENZÓ UN CALENTURIENTO DIA DE PRIMAVERA EN LA CASA DE ADALISA ZARATE, DIBUJANTE, ARGUMENTISTA Y ERUDITA EN COMIX JAPONÉS

¡RRIIIIINGG!

NSYNC

1

2

¡MMMH! QUE RICO BESAS RUSTY!

¡ADALISAHH!

¡YARGH!

¡OIGA ADA ACABO DE ACEPTAR SU PROYECTO: LA SAGA SHOJO!

¿QUIEN RE JIJOS DE LA RE JIJURRIA ME DESPIERTA A LAS ONCE DE LA MADRUGADA?

...

...

¡¿MR. FLAWERS... DE QUE ME HABLA?! ¡AJUM!

AJUM!

DE LA ORIGINAL REVISTA CON TOQUE FEMENINO EN QUE HA ESTADO TRABAJANDO SU EQUIPO DE LAS CHICAS "SUPER PODEROSAS"

¡GULP!

¡S-SI, CLARO! ¿P. PARA CUANDO LA NECESITA?

PUES LA REVISTA VA A SER MENSUAL ASÍ QUE...

O SEA QUE TENGO UN LARGO MES PARA HACERLA...

¡LA NECESITO PARA AYER HACE OCHO!

¡DÍAAAS!

¡MEOO!

AL VER QUE ESTO URGÍA ENVIÓ LA CHIQUISEÑAL A SUS TRES AMIGOCHAS

CAMARA

¡TEAM BACK DE MEGA URGENCIA NIÑAS!

EN TRES PATADAS LLEGARON ADRIANA PASOS, YOSHIE KIYOTA Y AUREA D'NAVE

¡PUFF!

...

¡AY OIGAN, PARECE QUE VAN A SUBIR AL METRO!

YOSHIE

¡CLAS!

MR. FLAWERS ME ACABA DE PEDIR LAS 64 PAGINAS DE NUESTRA REVISTA "SAGA SHOJO, Y NO TENEMOS NADA TERMINADO

NO HAY BRONCA, ORITA LA SACAMOS DE BOLETRÓNICO, PERO PRIMERO HAY QUE ¡POTENCIAR LA NEURONA!

CINCO PITZZAS FAMILIARES, SEIS ORDENES DE PAPAS, DIEZ PASTELITOS... ¡AAAH! Y CUATRO CHESCOS PERO QUE SEAN DIETÉTICOS!

¡AY! YO CERO PIPIRÍN, ESTOY A RIGUROSA DIETA

LA NIÑA BONITA

VEINTE MINUTOS MAS TARDE

IDEAS GENIALES

PODRÍAMOS METER CURSOS DE INTERNET, TRIVIAS Y RECOMENDACIONES DE T.V. ¿LES LATE?

¿ME OYEN NIÑAS? ¿POR QUE NO CONTESTAN?

PERO LAS CHICAS TIRABAN MÁS BABA QUE UN NOPAL

¡LES ESTOY HABLANDO ESCUINCLAS!

¡AY MAMA! ¿QUE LES PASA? TIENEN CARA DE LELAS...

MI... MA...MÁ ME MIMA

E-EL CHICO DE LA PITZZA ERA IGUALITO QUE LANCE BASS DEL GRUPO NSYNC

¡ME VALE QUE SEA LEONARDO DICAPRIO NO PODEMOS DISTRAERNOS DE LA CHAMBA!

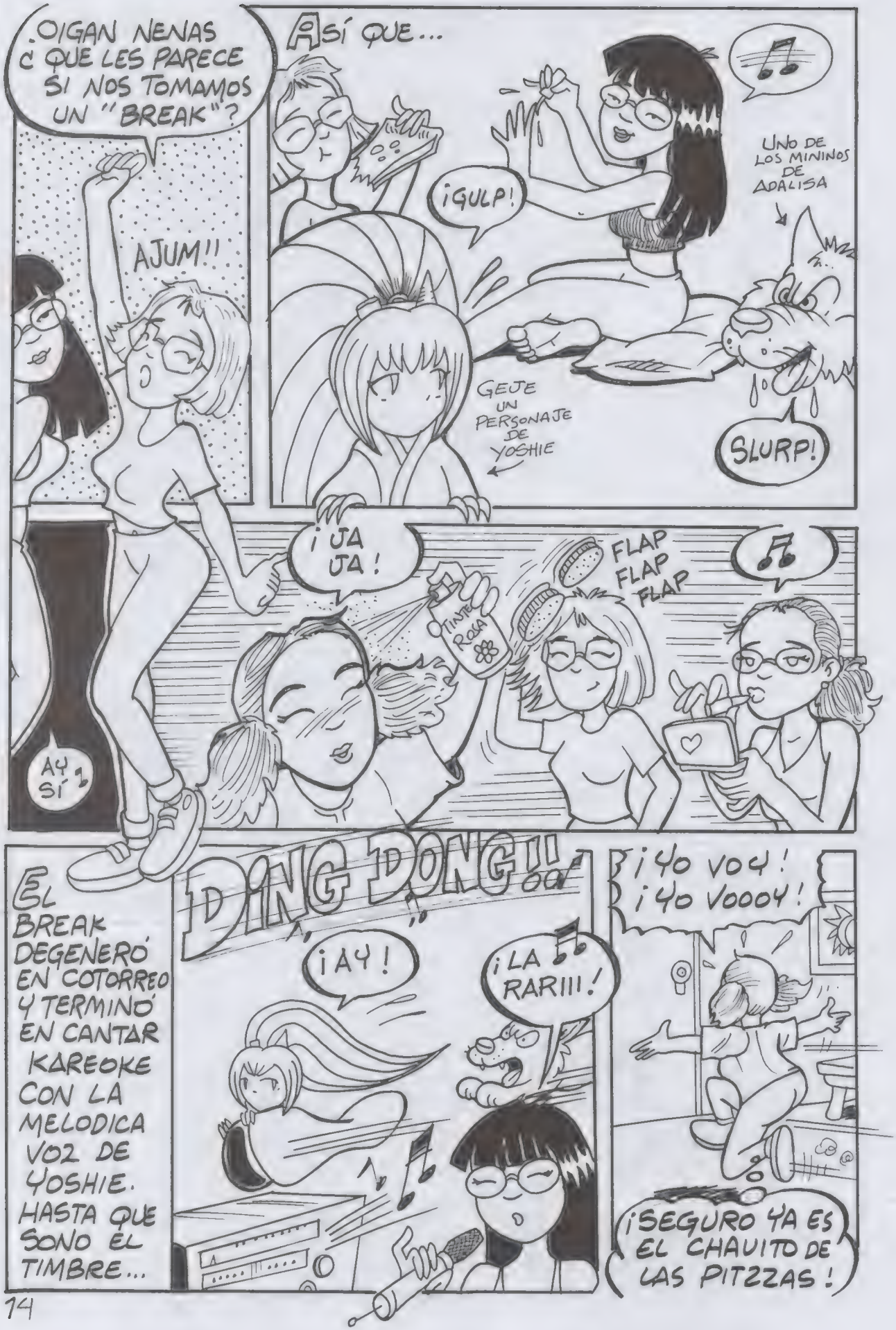
¡AAAAHHH!

DE... DE... ¿LANCE BASS?

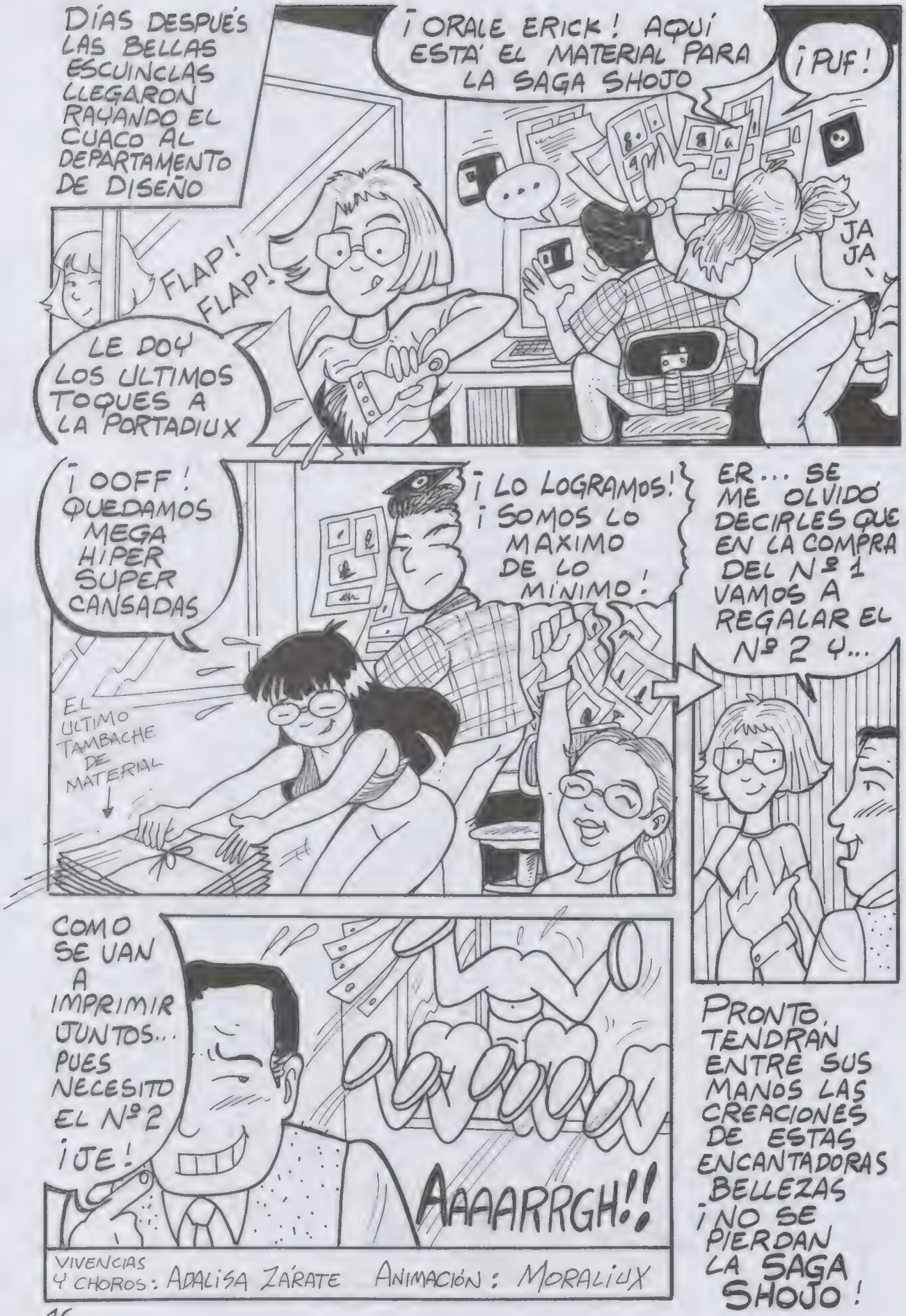
¡AAARGH! ¿¿POR QUE NO ME DIJERON, MENSAS?!

ZOOOOM!!

MAS TARDE NUESTRAS AMIGAS TRABAJABAN COMO GALEOTES EN BARCO DE GUERRA
¿BUENO, SI...? ¿ME PUEDE MANDAR OTRAS DIEZ PITZZAS?
PORTADA EN BLANCO
?
...
¿NO QUE CERO DISTRACCIONES, CON QUIEN HABLAS?
...
ER... ESTE... PUS... CON MI AMIGA GABY MAYA PARA QUE NOS ECHE UNA MANITA
¡MMH!
ACUÉRDATE QUE CON, ELLA HACÍA EL ANIMANGA, Y ES MUY BUENA ONDA
NO PUS SI
¡OH! NECESITO A UN "MUSO" QUE ME SIRVA DE INSPIRACIÓN
ES UN AMOR
Y SIGUE EN BLANCO
EL BOSQUE DE YOKAI
POR LA HERMOSA YOSHIE KIYOTA
¡AH! ME QUEDO TAN BONITA COMO YO


¿OIGAN NENAS C QUE LES PARECE SI NOS TOMAMOS UN "BREAK"?
AJUM!!
AY SÍ
Así que...
¡GULP!
UNO DE LOS MININOS DE ADALISA
GEJE UN PERSONAJE DE YOSHIE
SLURP!
¡JA JA!
TINTE ROJA
FLAP FLAP FLAP
EL BREAK DEGENERÓ EN COTORREO Y TERMINÓ EN CANTAR KAREOKE CON LA MELODICA VOZ DE YOSHIE. HASTA QUE SONO EL TIMBRE...
DING DONG!!
¡AY!
¡LA RARIII!
¡YO VOY! ¡YO VOOOY!
¡SEGURO YA ES EL CHAVITO DE LAS PITZZAS!

¡SMACK!
HOMBRE, MUCHAS GRACIAS POR EL RECIBIMIENTO
¡MR. FLAWERS!
PERO YO S-SOLO VINE A VER COMO LA LLEVAN...
AL VER AL GRAN GURÚ DE EDITO POSTER, TODAS VOLVIERON AL CAMELLO
NECESITAMOS SU BRÚJULA PARA VER SI VAMOS POR BUEN CAMINO
ESTOY TRABAJANDO EN LA PORTADA, ¿ME PUEDE DAR UNA SUGERENCIA?
CARTÓN EN BLANCO
ER... PUES AUNQUE SEA PODRÍA EMPEZAR POR PONERLE AQUÍ UNA RAYITA ¿NO?
¡DIOS DE LOS MONEROS! ¿COMO NO SE ME HABÍA OCURRIDO? ¡ES USTED MI HADO PADRINO!
¡JI!
¡HIJOLE! QUE FEO SE OYÓ
OIGA YOSHIE ¿NO CREE QUE AVANZARÍA MÁS RAPIDO SI DEJA DE JUGAR TRIPAS DE →
¿USTED CREE?


DÍAS DESPUÉS LAS BELLAS ESCUINCLAS LLEGARON RAYANDO EL CUACO AL DEPARTAMENTO DE DISEÑO
¡ORALE ERICK! AQUÍ ESTÁ EL MATERIAL PARA LA SAGA SHOJO
¡PUF!
JA JA
FLAP! FLAP!
LE DOY LOS ULTIMOS TOQUES A LA PORTADIUX
¡OOFF! QUEDAMOS MEGA HIPER SUPER CANSADAS
¡LO LOGRAMOS! ¡SOMOS LO MAXIMO DE LO MINIMO!
EL ULTIMO TAMBACHE DE MATERIAL
ER... SE ME OLVIDÓ DECIRLES QUE EN LA COMPRA DEL Nº 1 VAMOS A REGALAR EL Nº 2 Y...
COMO SE UAN A IMPRIMIR JUNTOS... PUES NECESITO EL Nº 2 ¡JE!
AAAARRGH!!
PRONTO, TENDRÁN ENTRE SUS MANOS LAS CREACIONES DE ESTAS ENCANTADORAS BELLEZAS ¡NO SE PIERDAN LA SAGA SHOJO!
VIVENCIAS Y CHOROS: ADALISA ZÁRATE
ANIMACIÓN: MORALIUX

AMIGOS POR CORRESPONDENCIA

Como lo prometido es deuda, a continuación damos nombres y direcciones de los lectores que desean tener contacto con los Otakus de toda la republica. También ponemos las direcciones de algunos Clubes de aficionados para aquellos que se interesen en unirse a grupos con los mismos gustos por el anime y el manga.

Rosa Maria Salinas Alvarado
Calle 1. # 214
Col: Benito Juárez
Poza Rica Veracruz.
C.P: 93310

Julio Martinez Arroyo
Privada Mérida # 27
Col: Barrio Maravillas
Fresnillo. Zacatecas.
C.P: 99090

Ayako Jigglypuff
Bolivar. # 523-3
Col: Algarin
México. D.F
C.P: 06880

Liliana Sosa Alvarez
Norte 7-A # 5114
Col: Panamericana
México. D.F.
C.P: 07770

Saiya-Jin
Calle: José Reyes Mtz
Col: Altavista
Aguascalientes. Ags.
C.P: 20040

Alberto Aguilar Cano
Angel Molina 3909
Col: Guadalajara Derecha
Ciudad Juárez. Chihuahua
C.P: 32220

Mauricio
Antonio Coronel M.
Ignacio Manuel Altamirano
Col: Poetas Mexiquenses
Naucalpan. Edo de Méx
C.P: 53689

Nadia Ramírez Chávez
Andador 16 "A" Pte. # 559
Fracc: Fidel Velásquez
Gómez Palacio. Durango.
C.P: 35025

Ma. Del Carmen López Cavaría
Calle: Amado Nervo. Lot: 8 MZA: 329
Col: Darío Martínez
Valle de Chalco. México.
C.P: 56618

Gabriel Guerra Contreras
Manuel de Cortázar 111-B
Fracc. Carlos Hank González
Toluca. México.
C.P: 50026

Alfredo Cantú Varela
Andador Suave Patria # 11-A
Manzana 3. Col. FOVISSSTE.
Jalpa. Zacatecas.
C.P: 99600.

Marcos Antonio Machucho A.
Calle 20. Ave. 17 y 18 # 171
Col. Centro.
Guaymas. Sonora.
C.P: 85430

Ricardo Chávez Rivera
verandric@uolemail.com.
Ecatepec. Edo. de Méx.

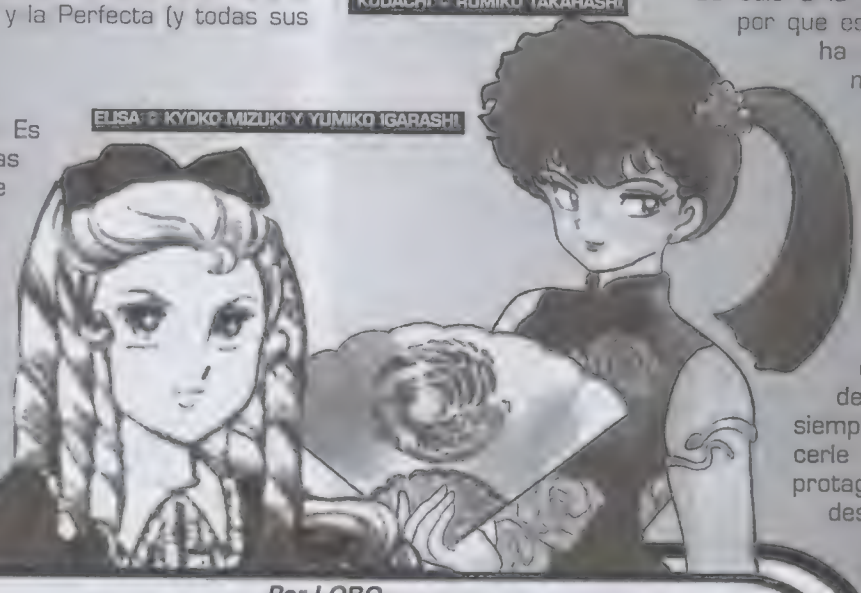
Gal.
Av. Felipe Angeles # 62 - A Oriente.
Col. Del Trabajo.
Tepeapulco. Hidalgo.
C.P: 43970

•••••CONTINUA EN LA PAGINA 24•••••

Tipos de Lolitas
Parte III

Por LOBO

Ahora hablaremos de dos de las Lolitas más populares en los animes y mangas de cualquier tipo, ya que por lo general son ellas las que hacen que la trama sea más fluida y más dinamica. Nos referimos a la Villana (y todas sus variantes) y la Perfecta (y todas sus variantes)



LA VILLANA:

Es mala, déspota e intrigosa. Es capaz de las más viles bajezas con tal de obtener lo que quiere (por lo general el "chico guapo" de la historia) e incluso no se tienta el corazón cuando debe hacer sufrir a alguien (o incluso eliminarlo) si interfiere con sus planes. La Villana se gana un lugar especial en la trama pues es la antagonista de la heroína de la historia (casi siempre en historias tipo Shojo) , la cual por lo general es el estereotipo de la Infantil o la Sufrida. Esto tiene cierta lógica si nos ponemos a pensar que estas dos clases de Lolitas son las más fáciles de manipular. La Sufrida por ejemplo es tan "dejada" que la Villana puede tratarla con la punta del pie, humillarla enfrente de sus amigos e incluso quitarle (por algún tiempo) al amor de su vida y ella aun así la perdona e incluso trata de ayudarla cuando la Villana se mete en problemas. En el caso de la Infantil, la Villana puede manipularla a su antojo pues es más "despierta" que ella y basta con decirle "Tu novio ya no te quiere por que ahora me ama a mí" para que la Infantil se lo crea y se ponga a llorar a mares.

La Villana crea la mayoría de intrigas y problemas que permiten que la historia siga adelante y su mayor objetivo es humillar a la protagonista (destruir es una palabra más apropiada).

Existe la Villana Vanidosa que da por hecho que todos deben rendirle pleitesía sólo por que es bonita, y su odio hacia la protagonista es por que sabe que esta es más hermosa que ella.

También existe la Villana Amargada, que desde niña ha tenido una triste vida y que por esta razón justifica sus malas acciones ("Yo no era mala, pero la vida me ha tratado mal") Su odio a la protagonista es por que esta, obviamente, ha tenido una vida más alegre que la de ella (o al menos eso es lo que la Villana Amargada cree).

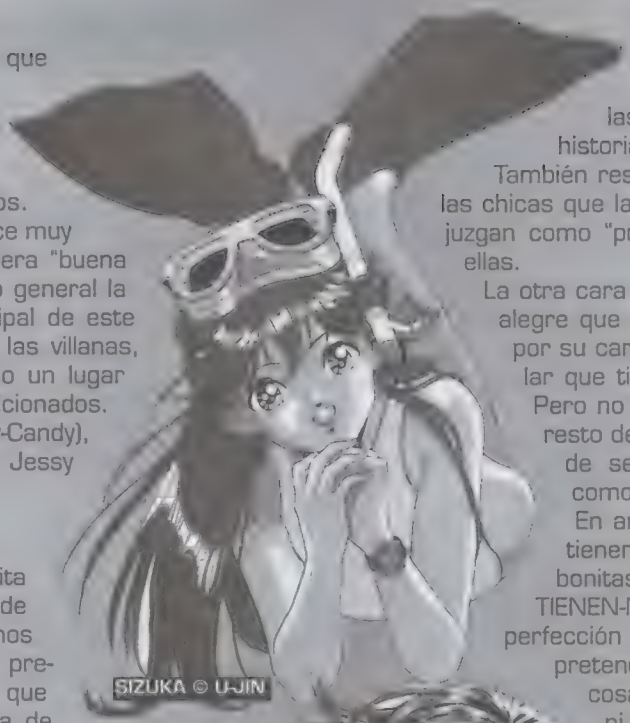
La Villana Tonta es indispensable en cualquier anime de comedias, ella siempre trata de hacerle maldades a la protagonista, maldades en las cuales termina cayendo ella misma y siempre se caracteriza por tener una "risita destroza timpanos" que utiliza cuando quiere hacerse notar.

La Villana "Amable", es una de las más temibles, pues por su forma de ser tan dulce y tierna se gana inmediatamente la confianza de la protagonista ¡PARA DESPUÉS APUÑALARLA POR LA ESPALDA! Lo que realmente asusta de ella es que, en verdad, muchas veces llega a matar a algunos personajes (secundarios por supuesto) y lo hace como quien mata una mosca con un gesto de deprecio o, en el peor de los casos, sonriendo como si estuvieran haciendo una gracia.

Por supuesto no todas las Villanas son tan VILLANAS, pues algunas solo son "malas" por estar a las ordenes de la Villana Principal y terminara "reformándose" (gracias a la pureza de la protagonista) volviéndose amiga de la "Chica Buena" de la historia.

Algunas villanas hacen de las suyas por conveniencia, manipulan las situaciones y a las personas de acuerdo a sus intereses, en realidad no son estrictamente villanas, si no que disfrutan haciendo maldades por diversión (o sea que son sádi-

cas) o interés monetario, o sea que son ambiciosas y codiciosas pero en el fondo tienen buen corazón y cuando ven que pueden hacer daño a alguien procuran enmendar sus actos. Cosa rara, la protagonista se hace muy amiga de ella por que la considera "buena persona" a pesar de que por lo general la chica buena es la victima principal de este tipo de Villana. De entre todas las villanas, tres son las que se han ganado un lugar aparte en la memoria de los aficionados. Nos referimos a Elisa (Candy-Candy), Kodachi Kuno (Ranma 1/2) y Jessy (Pokémon).

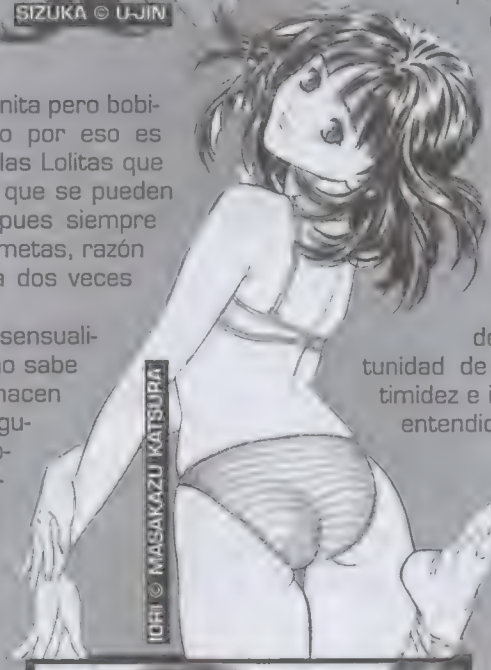


LA LOLITA PERFECTA.

Para decirlo claramente la Lolita Perfecta, tanto de anime como de manga, es la Chica Ideal (al menos para los muy exigentes) ya que presenta todas las características que esperan encontrase en la chava de ensueño. Es joven, hermosa, buena estudiante, (rompiendo con el mito de "bonita pero bobita") tiene buenos sentimientos, pero no por eso es "dejada", es más, la Perfecta es una de las Lolitas que tienen el carácter más fuerte y decidido que se pueden encontrar en este tipo de personajes, pues siempre hace hasta lo imposible por alcanzar sus metas, razón por la cual, la Villana en turno lo piensa dos veces antes de meterse con ella.

En el aspecto físico, esta chava irradia sensualidad por cada poro de su piel y para colmo sabe vestir con buen gusto y con ropas que hacen resaltar su belleza natural y su buena figura, tanto así que hasta el uniforme escolar se vuelve una prenda provocativamente sensual cuando ella lo usa. Eso sí, como su sensualidad es natural e "inocente" (a diferencia de otras Lolitas más coquetas) no se da cuenta que el protagonista, el villano (y la mayoría de personajes secundarios) se enamoren perdidamente de ella.

Lo que termina de darle su categoría de Lolita es que su atractivo sensual es tan grande que incluso algunos personajes adultos se enamoran de ella. En otras palabras ella es la razón por la que las tramas románticas tienen su razón de ser (en Shojo y Shonen) ya que el galán se pasa la mitad de la trama tratando de conquistarla. La Lolita Perfecta, al igual que la Villana, tiene diferentes variaciones. Tenemos a la chava bonita pero Solitaria, su expresión por lo general es seria y casi nunca tiene amigos, pero sí muchos admiradores. En algunas ocasiones demuestra un carácter agresivo y algo rebelde cuando alguien se quiere propasar con ella. Aunque es una buena persona no puede evitar que se digan "chismes" sobre ella, debido a que por ser "poco comunicativa" nadie sabe nada de su vida y el resto de las personas se la pasan inventando historias "inmorales" sobre su persona. También resulta ser la envidia de la mayoría de las chicas que la conocen, las cuales incluso la prejuzgan como "presumida" ya que nunca habla con ellas.



La otra cara de la moneda es la chica Popular y alegre que fácilmente se hace amiga de todos por su carácter y su "Ángel". Ella es tan popular que tiene admiradores ¡de ambos sexos! Pero no piensen mal, lo que pasa es que el resto de las chavas les gusta tanto la forma de ser de esta chica que buscan ser como ella.

En ambos casos la Solitaria y la Popular tienen algo en común, a pesar de ser bonitas, inteligentes y de buena figura, NO-TIENEN-NOVIO. Esto debido a que su misma perfección aleja a los candidatos que podrían pretenderlas, ya que estos se sienten poca cosa frente a ellas y temen que la chava ni los "pele" al declararle su amor.

Un cliché utilizado una y otra vez es que el mayor enamorado de esta chica ideal es un chavo tímido y de carácter gentil y bastante indeciso, el cual por lo general es su amigo desde la infancia o bien la acaba de conocer pero inmediatamente "conectan" como amigos. Por extraño que parezca, la chava también esta enamorada de este tipo y lo que busca es una oportunidad de decirle lo que siente por él, pero la timidez e indecisión de ambos solo provoca malos entendidos y confusiones (sobre todo si hay una Villana de por medio, que completa el "triangulo amoroso") aunque ya sabemos que al final la Lolita Perfecta y el Chico Tímido terminaran juntos.

Aunque repetitiva y obvia esta formula se usa una y otra vez tanto en manga como en anime por la lógica razón de que el Japonés promedio es reflejo del "chavo tímido", en el cual ve cumplida una de sus más añoradas fantasías. Quedarse con la Chica Perfecta, (aunque solo sea en anime y manga) Madoka (Kimagure Orange Road), Sizuka (ANGEL) y más recientemente Iori (I´S) son claros ejemplos de la Lolita Perfecta.

En el próximo número veremos si las chicas del manga y anime han evolucionado realmente o si siguen siendo las "Damiselas en Desgracia" que esperan que su héroe venga a rescatarlas.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

Los Ninjas y Samuráis

HUNTERHAWK@TUTOPIA.COM

Por HAWK

A partir de los años 70´s y debido a la tremenda inundación de peliculas de artes marciales, el mundo entero conoció las artes de la guerra que los orientales practicaban, Karate, kung-fu, judo, etc.. Sin embargo los emblemas de las artes marciales fueron los samuráis y los ninjas; en los animes y mangas se habla de ellos y de sus proezas, pero a la vez muchos crean mitos sobre ellos y sobre todo transgiversan la realidad de sus raíces. En esta ocasión hablaremos de las realidades y mitos de los que pueden ser los máximos exponentes del arte de la guerra en la ciencia ficción.

LOS GUERREROS DE LA LUZ.

Los samuráis son guerreros a las ordenes de un señor feudal (daymio), al cual juraban servir y proteger con su propia vida; estos guerreros eran entrenados desde niños y por lo regular provenían de una familia Noble. El samurai no cuestionaba, solo obedecía y estaba regido por el código del bushido, el cual le exigía ser una persona excelsa.

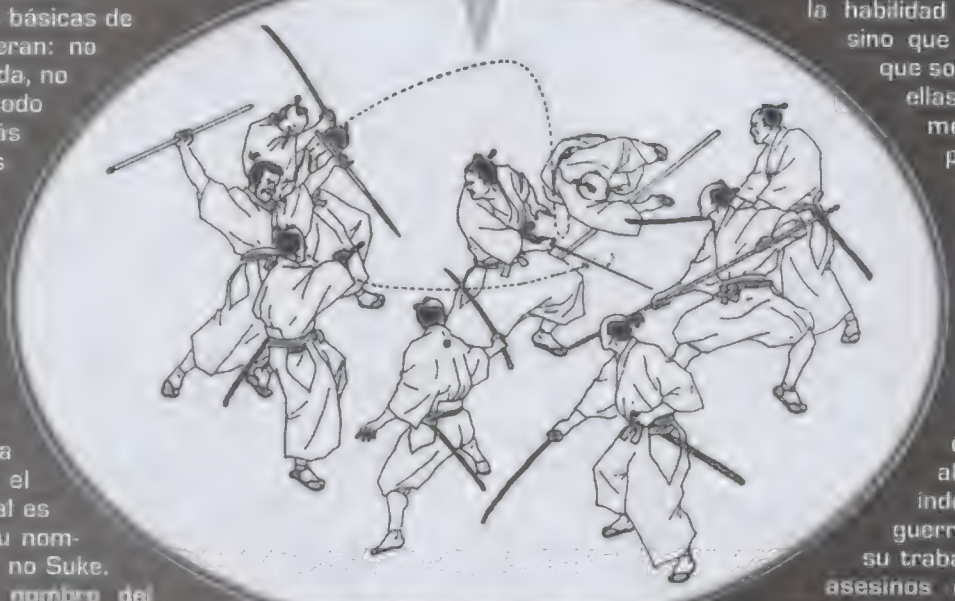
El samurai poseía tres armas básicas: La katana, el tanto y el wakizashi, en el mismo orden de tamaño.

Unas de las reglas básicas de estos Guerreros eran: no matar por la espalda, no mentir y sobre todo no robar. El más famoso de ellos es sin duda el ya renombrado Miyamoto Musashi; este personaje ha sido utilizado en un sin número de animes, mangas y videojuegos, su habilidad con la espada y para el combate en general es ya legendaria. Su nombre real era Ben no Suke. pero adopto el nombre del poblado en que nació en la comarca de Miyasaka en el año 1584, hijo de un maestro en la espada su camino se vio marcado por esto.

LAS SOMBRAS SIN NOMBRE

Estos guerreros a la inversa de sus contrapartes no tenían restricciones, podían robar, mentir y el asesinar por la espalda era una de sus especialidades. Ellos no tenían nombre y al principio daban sus servicios por lealtad, después al corromperse rentaron sus servicios al mejor postor. Sus armas principales eran el ninjato, los shuriken (estrellas) y los dardos. Sus ropas no solo eran negras cambiaban dependiendo del terreno, así podían ser blancas, terracotas, azules. Su habilidad para los químicos es reconocida en todo el mundo, podían crear desde un antiséptico o anestésico, hasta un explosivo o un veneno. A si mismo su habilidad para crear armas mezclando unas con otras les valió el hecho de ser considerados como unos artesanos de gran talla.

A diferencia de los samuráis, los ninjas tenían una contra parte femenina las llamadas "Mikos" que no solo poseían la habilidad de sus hermanos, sino que tenían una técnica que solo se les enseñaba a ellas y que era totalmente desconocida para sus compañeros.



KATANA © LA ESPADA DEL GUERRERO

MITOS Y REALIDADES.

"Los ninjas y samuráis se odian a muerte"

Falso, aunque no queda descartada alguna rivalidad de índole personal, ambos guerreros sólo cumplían su trabajo; los ninjas como asesinos o ladrones y los samuráis como defensores "Los

samuráis son honorables y los ninjas cobardes" Falso. Originalmente los antiguos ninjas alguna vez fueron samuráis. Cuando un daymio requería un servicio que se consideraba deshonroso, mandaba llamar a su mejor samurai, este al aceptar, estaba conciente que rompía el código del bushido y por tanto vestía las ropas de la noche y dejaba de existir, nadie volvería a saber de él y se convertía en una sombra, si tenia familia se le informaba de la muerte del guerrero, ya fuera en batalla o por accidente. Los trabajos que conllevaba a esto, eran de asesinato, robo, espionaje, rapto y demás cosas que para ellos estaban negados; así que no es que fueran cobardes, solo que como sombras no estaban atados a principios que solo los "vivos" poseen.

SNK OFFCIAL TRAIDING CARD ©

"Los ninjas desaparecen y aparecen de la nada".
Falso, ellos tenían una habilidad increíble para esconderse, así que, no es que sean magos, es solo que los enemigos por lo regular no observaban con detenimiento; ellos ya estaban ahí solo que su camuflaje era tal que parecían invisibles.

"Para ser samurai había que ser acaudalado"
Falso, si bien no podemos negar que el groso de los samuráis provenían de familias acomodadas, un joven campesino podía aspirar a ser uno, el problema radicaba en que para él sería mucho mas difícil pues tendría que probar sobre sus compañeros que era digno de tal honor.
"Los ninjas solo servían para matar o robar"
Falso, tenían mucho mas labores que solo el asesinato o robo, entre ellas estaban las labores de informar, desinformar, inteligencia militar, vigilancia, reconocimiento del terreno, infiltración, propaganda negra(rumores y noticias falsas) ,agitación, manipulación, sabotaje y etc, etc, etc...

RUROUNI KENSHIN © NOBUHIRO WATSUKI/SHUEISHA

"Un samurai puede matar libremente"
Falso, solo la regla "Kirisute Gomen" del bushido, permitía a un samurai hacer justicia por su propia mano; pero era solo en circunstancias excepcionales, en ca-so contrario el samurai debía pagar incluso con su vida el usar su espada ya que como reza el proverbio samurai "u-na espada no se saca sin motivo, ni se guarda sin honor". Aunque se tratase de un ladrón o un asesino, el guerrero estaba obligado a presentarse con el Bugyo (jefe de policía) y contar lo sucedido, en caso contrario se le daba seguimiento como un criminal.

SNK © SHINSEI SHA

Como dato final les contaremos que actualmente para ser reconocido como samurai, se debe conocer por lo menos diez técnicas diferentes como por ejemplo: Kyudo(arquería), kobudo(manejo de armas blancas y punzo cortantes), Kendo(el arte del sable); por nombrar algunas.
Con los ninjas es punto y aparte, ellos crearon su propio camino el Ninjitsu; se imparten seminarios y existen algunas escuelas de renombre, pero aquí en América no se tiene noticia de algún instructor reconocido formalmente y preparado para dar seminarios o clases, sin embargo, existen muchos charlatanes que se dicen maestros y que imparten clases paupé-rrimas y de filosofía nula en cualquier área verde, no ataco a nadie solo digo que deben estar seguros que la persona a la cual acuden este preparada para ayudarlos y guiarles.

La Espada del Inmortal

Por Aurea D. Freniere

"Tu lección es la vida y está escrita en sangre" Hiroaki Samura.

Contactame en: Aureafreniere@gmx.net (cualquier duda, crítica o, comentario es bienvenido.)

No cabe duda que la "inmortalidad" siempre será uno de los temas favoritos para todo creador o fanático. Esto es fácil de adivinar cuando vemos que el "ser inmortal" siempre ha estado presente en toda clase de manifestaciones artísticas; y no importa el lugar o tema del que se hable, el inmortal siempre ocupará un lugar importante, casi mágico dentro de la trama. De cualquier modo, el concepto de lo que es o no es la inmortalidad ha sido tratado de mil formas, y el cómic por supuesto no ha sido la excepción a esta regla. Como prueba de esto, está el Manga Blade of the Inmortal (La Espada del Inmortal). Una historia que se desarrolla en el Japón, pero no en el Japón moderno que todos conocemos, si no en un Japón antiguo, aún regido por el sistema del feudalismo donde el honor y la guerra entre samuráis aún eran cosa de cada día.

IMAGENES HIROAKI SAMURA © KODANSHA LTD

¿La Salvación de un inmortal?

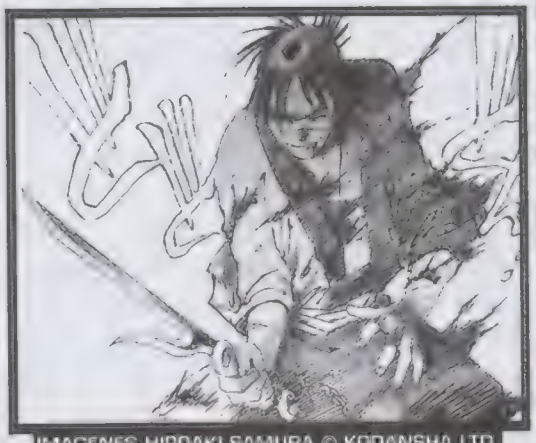
Para empezar les diremos que la trama de este manga, no puede ser descrita más que con las palabras "sobrecogedora" e "impresionante". Y es que en cada página, su autor, Hiroaki Samura, hace despliegue de la grandiosa habilidad que posee para sumergirnos en un mundo antiguo lleno de acción, venganza y amor. Donde personajes inolvidables nos llevan literalmente de la mano, hasta el punto en el que pareciese que los mismos se salen de las viñetas para interactuar justo enfrente de nuestros ¡mismisimos ojos!.

Pero bueno, basta de tanto rollo y vayamos directamente a la trama de este manga.

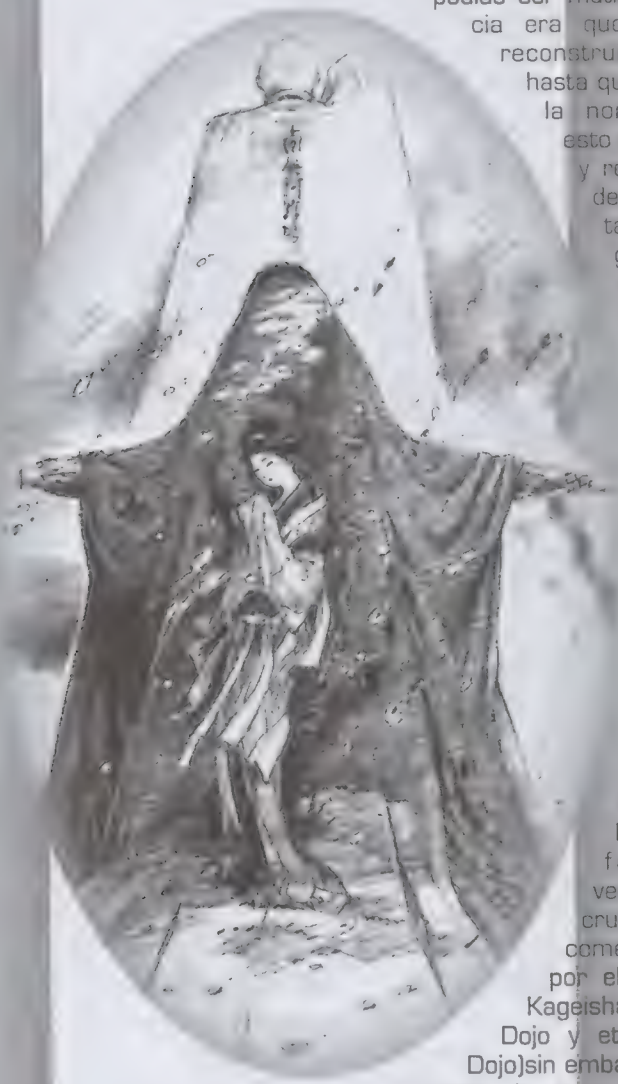
Blade of the Inmortal se desarrolla en un Japón feudal un antiguo mundo donde los ideales de los samurais aun son llevados en alto y donde las disciplinas en el arte de combate aún son divididas y enseñadas sólo a aquellos que comparten dicha tradición. En medio de todas estas tradiciones,

aparece Manji, un Ronin (samurai renegado)a quien no le importa nada ni nadie y quien posee a diferencia de otros Ronin una cualidad especial: la inmortalidad.

Pero a diferencia de otros inmortales, nuestro héroe(si es que héroe puede llamarse) adquirió la vida eterna gracias a unos gusanitos llamados: Kessen-chu; animales "mágicos" encontrados por los monjes Lama, quienes preocupados por todas aquellas personas que morían sin cumplir sus deseos y sus sueños los utilizaron para "extender" la vida y así poner fin al asunto. El resultado para todos aquellos que bebieran los gusanitos era la inmortalidad. Por supuesto, eso no significaba que serías inmune al dolor. Al contrario, si eras herido por alguna causa, esto SI afectaba tu cuerpo. Hasta incluso podías ser mutilado. La diferencia era que los gusanitos reconstruían tu cuerpo, hasta que este volviera a la normalidad. Claro esto suena genial, pero después de muchas batallas y de ser pegado y repegado, Manji estaba empezando a cansarse y lo único que deseaba era deshacerse de esa maldición. Para conseguir la mortalidad Manji, tendría que eliminar a mil hombres malos (por lo general siempre se deshacía de los buenos) pues con este voto los Kessen-chu lo dejarían morir. Difícil prueba ¿verdad?.



IMAGENES HIROAKI SAMURA © KODANSHA LTD



Es en este punto cuando Rin entra en escena. Una chiquilla de tan sólo 14 años de edad, poseedora y única sobreviviente de la tradición del Mutenichiryu Dojo, quien desea fervientemente vengar el asesinato cruel de sus padres cometido un año atrás por el Samurai Anotsu Kageisha (líder del Ittoryu Dojo y eterno rival de su Dojo)sin embargo, aún y con su deseo de venganza, Rin sabe que no podrá sola, pues su habilidad con la espada es poca. Es así como estas 2 vidas se cruzan y sacan provecho la una de la otra. Rin busca y paga a Manji para que sea su Samurai personal mientras que Manji se sirve de ella para acumular el número de hombres que necesita para liberarse de la maldición de los kessen-chu. Como resultado, la historia que forma este par es conmovedora y trágica. La espada del inmortal no sólo es un simple manga es una pieza de arte donde ríes, sufres y lloras junto con los personajes, que no sólo son líneas en un papel. Ellos de verdad están vivos y te cuentan su experiencia a través de las viñetas. Una vez más el dibujo es impresionante. Cero efectos de computadora, todo está hecho a mano. Incluso podemos disfrutar de algunas escenas hechas totalmente a lápiz. No cabe duda que Hiroaki Samura creó una historia inolvidable que no puede ser clasificada más que como una saga inmortal.

••VIENE DE LA PAG. 17••

Priscila Avithzamin Prieto N.
Tuberosa # 619.
Col. San Carlos. Sec. Reforma.
Guadalajara. Jal.
C.P: 44460

José Leonardo Ramírez Rodríguez
Ave. Prados # 107. Edif. M-501
Unidad habitacional: San Pablo de las Salinas
Tultitlan. Edo. de Méx.
C.P: 54930.

Miriam Elizabeth González Trolle.
Colon # 101. San Felipe del Agua.
Edificio: "La Posta"
Oaxaca de Juárez. Oax.
C.P: 68020

Daniel Aguilar Duran.
Calle : Primero de Mayo
#79
Col: 26 de Septiembre.
Tepic Nayarit.
C.P: 63196

Gerardo Gonzáles B.
Playa Tenacatita # 1480-31
Col. Nueva Primavera.
Zapopan. Jal.
C.P: 45050

José Guadalupe Godoy Dzib.
C. 129 # 442 x 52 y 54
Col. Mercedes Barrera.
Mérida. Yucatán. C.P: 97277.

Gabriel Ortiz León
Calle: Camelias. Lote 120 M.C.
Col: San Ramón Castillota. 3ª Sección.
Puebla. Puebla. C.P: 72490.

Michelle Escanes Ramírez.
Ignacio C. Vallarta # 48.
Col: Benito Juárez Iztacalco.
México. D.F. C.P: 08930.

CLUBES:

"CLUB MANGA y ANIME desde MÉXICO"
Requisitos: 2 fotos tamaño infantil y $ 50.00 pesos. Tel: 5 556 52 34.
(Cubre inscripción y credencial).
anime-mc @ latin mail.com

"CLUB IORI FIGTHER 99"
Calle Homobono Melgoza # 84 Col. Centro
La Piedad. Michoacán.
C.P: 59300.

"CLUB THE SAIYAN FAMILY"
Luis G. Manzón # 442. Col: Constitución.
Zapopan. Jalisco
C.P: 45180.

"EVANGELION FAN CLUB MÉXICO"
Rio Macuspana # 27. Col. Paseos de Churubusco
Mexico, D.F. Tel: 5 650 44 11
E-mail: informes@nervhq.org
C.P: 09030

"CLUB FALLED ANGEL'S"
Ernestina Garfias # 707.
Col. Los Olivos
León. Gto.
C.P. 37410.

TALLER DE COMICOLOGIA E HISTORIETICA

Para este verano, el Claustro de Sor Juana ofrece el Taller de Comicología e historiética, impartido por el profesor Luis Miguel Quijada (Diseñador Grafico con experiencia en el comic japonés)
Para mayores informes comunicarse a los teléfonos: 5 130 33 30 al 32 y FAX: 5 130 33 33.
Correo Electronico: cuch@prodigy.net.mx y claustrodesorjuana@hotmail.com

Nota: En esta ocasión la sección de buzón cedió su espacio para ponernos al corriente con Los Amigos por Correspondencia, pero les prometemos que en el próximo número Ángel Princess (Y GOJI) volverán para dar contestación a sus cartas. También regresara la sección de clasificados para poner sus anuncios, por lo que les recordamos que si quieren ver su anuncio deben poner claramente que clase de producto ofrecen, en que condiciones se encuentra, si lo que ofrecen es venta o intercambio y, sobre todo, poner claramente su nombre y dirección para que los interesados se contacten con ustedes.

Recuerden que esta revista es de ustedes, así que no duden en decir por medio de sus cartas y e-mails lo que opinan, pues solo con sus criticas y comentarios podremos superarnos.

El momento de escoger a la mascota de Conexión Manga se aproxima, así que si no te quieres quedar fuera del concurso, apresúrate a mandar tu propuesta.

1.- Juan Antonio Hernández A.
Tlaxcala. Tlaxcala.

2.- José Ángel Díaz Navarro.
Col. Candelaria. Coyoacan.

3.- Patricia Villegas Cortés
Tehuacan. Puebla.

4.- Martha Carolina Aguirre D.
Lagos de Moreno. Jal.

5.- Sacnicte Galicia Zenea.
México. D.F.

FE DE ERRATAS: En el No. 25 se puso erroneamente la palabra Pachuca, siendo que nos referiamos a Tamaulipas

Galeria

B'T X
Cyborgs con Alma

Por ANTONIO PEREZ

Hola. Estoy feliz de volver a escribir para ustedes sobre todo por el hecho de que hoy les hablaré de una serie de mi ídolo Masami Kurumada, creador de los Caballeros del Zodiaco pero antes de que me domine mi fanatismo comencemos.

Nueva historia, Nueva Editorial, Nuevo Comienzo

¿Por qué pensar así? Bueno, pues por que B'T X marcó un nuevo comienzo para la carrera de Masami Kurumada; que después del corte obligado de Saint Seiya y el fracaso de Silent Kinght Sho, abandonará Shueisha y se retirara un par de años, tras los cuales volvería a publicar, pero ahora en Kadokawa en la revista Shonen ace, con su historia B'T X primer historia en que tomaría el tema de los mechas, la cual alcanzaría suficiente popularidad para que TMS (Tokio Movie Shinsa) la adaptara al anime; el cual se transmitiría por la televisora TBS en Japón, pero inconcluso; lo cual derivaría en su continuación en forma de Ovas llamadas B'T X Neo.

Aquí en México llegamos a observarla de forma completa ya que por ahí de 1998 TV Azteca la transmitiría completa, incluyendo los ovas

El B'T (Beta)

Bueno, antes que otra cosa, analizaremos el corazón de la serie: los B'T s, organismos mecánicos muy superiores a cualquier robot, los cuales tienen una base orgánica; pues funcionan gracias a la sangre que su doner (donante) comparte con ellos. De hecho, el nombre B'T viene de las palabras inglesas blood (sangre), brain (cerebro), bravery (valiente) y batler (guerrero). Estos seres poseen un cerebro y un alma que despiertan cuando son activados por la sangre de su doner al ser depositada en el corazón del B'T. Es cuando el Beta despierta como un humano y, ahí se sabe si el B'T es "niño" o "niña", por decirlo de alguna manera. El Beta entonces jura fidelidad al doner con quien puede llevar una relación ya sea de sumisión, amistad o hasta amor. Además ellos tienen un resplandor o luz (el equivalente del cosmos en esta historia) que viene de su alma como si se tratara de un ser humano. Algunos se

B'T X © Masami Kurumada

distinguen entre los demás, ellos son los cuatro espíritus guardianes y los siete demonios. Muy por encima de ellos se encuentra B'T Rafaelo: el B'T Supremo.

EL ARGUMENTO

La historia se centra en Teppei (Marlon) y Kotaro (Mitchel) Takamiya quienes se separan pues Kotaro se va a estudiar a Berlín, poco después Teppei conoce a Karen (Lourdes) a quien salva la vida, ella le advierte que su hermano esta en peligro pues Eliha (Imperio Máquina), de donde ella viene lo buscará ya que es un genio de la robótica; así que Karen entrena a Teppei para que pueda defender a su hermano. Tiempo después, Kotaro y Teppei se reúnen pero Kotaro es raptado. Teppei persigue a sus raptores pero es herido en una batalla, por fortuna su sangre despierta a B'T X el B'T de Karen, quien a pesar de su decepción por no ver a su doner y su inicial desprecio por Teppei lo acompaña en su búsqueda y llegan a convertirse en inseparables amigos. Además, los problemas aumentan y el rescate se convierte en una lucha por salvar al mundo de Rafaello el B'T máximo que podría devorar al mundo entero y gracias a ese problema Teppei logra hacer reaccionar a los otros tres guardianes espirituales quienes le ayudan en la batalla.

Como ya dije hay cuatro B'T que superan a los otros, ellos son los espíritus guardianes. En un principio sólo eran ellos, después el joven Teppei se les une. Están inspirados en cuatro seres de la mitología China y están a cargo del cuidado de Eliha. Los guardianes tienen habilidades que los demás no tienen, ellos son los cuatro protagonistas y aquí están:

El primer es B'T X, Kirin (puede parecer un Pegaso pero en realidad es un dragón) Guardián del Este, él es el B'T de Karen originalmente, pero cuando ella se da cuenta de la existencia de Rafaello y su propósito, tienen que separarse, razón por la cual X es descartado. Tiempo después Teppei lo despertaría y se convertiría en su doner. Karen, su primer doner, es una mujer muy fuerte e inteligente, de hecho era la mejor guerrero de Eliha. Teppei quien ha sido entrenado por ella es un chico muy fuerte y con la habilidad innata para combatir, además de ser poseedor de una voluntad inquebrantable. Casi al final, Karen construye a la hermana de B'T X, Shadow X, con la misma forma solo que negra.

Después tenemos a Juntem (Tierra del Sur) el Houou (Fénix) de Fao (Falcon) que renace de sus cenizas y usa ataques sónicos. Su doner es un sacerdote católico en el manga y no estoy seguro en el anime porque sus citas son diferentes y su cruz cambia por un triangulo. El es un hombre muy culto y amable sobre todo con los niños de su orfanato y es por el futuro de ellos por lo que lucha, según parece tuvo un romance con Karen en el pasado.

Raidow (Sol del Este) que representa un dragón de color azul; su doner, Ron, es el más agresivo de los espíritus guardianes. El porta una lanza con la cual es casi invencible, también viste con ropa china y tiene en alta estima el concepto del honor.

Max del Genbu de Hokuto (Homero) Guardián del Norte, es una enorme tortuga armada hasta los dientes, pero su función primordial es ser un hospital para los B'T s. Hokuto, su doner, es el médico que esta encargado de curar B'T s y humanos, no importa si son enemigos o amigos, él reconstruye a X cuando es destruido casi completamente por Ron, por las continuas batallas en el anime. Hokuto tiene una enfermedad debido a que cuando era niño estuvo cerca de una explosión nuclear por lo cual le queda poco tiempo de vida, y aunque podría salvarse usando sangre artificial prefiere no hacerlo pues entonces Max moriría.

Por el momento con esto terminamos, realmente B'T X es una gran obra. Aunque la inexperiencia de Kurumada en el diseño de mechas, es evidente, él se preocupó más por hacer de ellos, amigos y compañeros y darles un aire tan humano, que lo compensa totalmente. Tuvo una visión muy diferente pues en los B'T s no son solo un arma, son parte de su doner y compañeros totalmente fieles, de ahí que siempre repitan "Los seguiré hasta el fin del mundo", eso es algo de la magia que nos deja Kurumada en esta obra, me despido diciéndoles lo que Kotaro le dijo a Teppei antes de marcharse: "Brillen por sus propias fuerzas no dependan de nada más que de ustedes."

De La Fantasia A La Realidad

Por: SNIPERWOLF
sniperwolf@[illegible]

En Occidente es común encontrar la existencia de películas con actores basadas en personajes de cómic. Estas películas suelen ser bien conocidas y, por lo regular resultan ser un éxito de taquilla que va de moderado a fenomenal. Todos conocemos estas adaptaciones y las hemos visto todas o una buena parte de ellas en alguna ocasión. Y es que filmes como Superman, Batman, Spawn, El Cuervo, Conan, X-Men, Barbarella, Judge Dredd o Heavy Metal se quedan en el corazón de los aficionados para bien o para mal. Sin embargo el manga también ha dado sus aportaciones al celuloide en live-action, aunque la mayoría de estos filmes no tocan tierra occidental y sólo unos cuantos llegan a ser conocidos fuera de la tierra del Sol Naciente.

CRYING FREEMAN: LAS LAGRIMAS DEL ASESINO.

Esta película está basada en el manga del mismo nombre creado por los dibujantes Kazuo Koike y Ryokichi Ikegami. Crying Freeman es una cinta dramática y llena de acción cuyo protagonista, llamado Yo, es interpretado por el guapo actor Marc Dacascos ("American samurai", "Double Dragon", "The Redemption") Yo es descendiente de una familia de escultores artesanales. Su vida transcurre tranquila hasta el día en que cae a manos de una peligrosa secta china llamada "Los hijos del Dragón", quienes lo hipnotizan para volverlo su más cruel y letal asesino. Yo, convertido en una insensible máquina de matar, recibe el honroso título de "Freeman". Sin embargo, segundos después de cumplir con su macabra tarea, Yo recupera su auténtica identidad y, horrorizado por sus actos, llora sobre el cadáver de su víctima. La acción se desarrolla en San Francisco, donde una joven llamada Emu es testigo de una de sus matanzas. La siguiente misión de Freeman es deshacerse de ese molesto testigo, pero el destino interviene... Crying Freeman es una excelente adaptación del manga original, con una buena dirección y excelente secuencias de artes marciales (para los amantes del género), además de contar con buenos actores y mucha acción. Fue producida por Davis Films en 1995 y la dirección corre a cargo de Christopher Gans. Por cierto que también existe una versión en live-action de Lone Wolf and Cub, obra de Koike ambientada en el Japón medieval.

GUYVER © Yoshiki Takaya/Guyver Prod. Inc

FIST OF THE NORTH STAR: UN CLÁSICO LLEVADO A LA REALIDAD.

Fist of the North Star no es una serie ni medio nueva, y su adaptación tampoco es muy reciente, pero es muy recomendable y también tiene horrores de acción. Creado por Tetsuo Hara en 1983, Fist of the North Star (o Hokuto no Ken) nos narra la leyenda de Kenshiro, un artemarcialista guerrero que debe sobrevivir en un mundo postapocalíptico y salvar a los supervivientes del Valle del Paraíso del villano Shin. El manga fue publicado por Shonen Jump y el anime corrió a cargo de Toei doga, durando la serie de 1984 a 1988. según la historia, en los años 90 la Tierra fue casi destruida por una terrible guerra nuclear. Los pocos sobrevivientes se refugian en el llamado "Valle del Paraíso" y Ken es quien los defiende. El ambiente del anime, así como del filme, es una mezcla de Mad Max con las golpizas al estilo Caballeros del zodíaco. Esta es una producción totalmente occidental y tiene al actor británico Gary Daniels (Ring of Fire y una actuación secundaria en City Hunter) en el papel de Kenshiro y al australiano Costas Mandylor ("Mobsters") en el papel de Shin. La producción corrió a cargo de Zeta Entertaiment Productions y está dirigida por Tony Randel. Es un auténtico clásico, y creo que vale la pena.

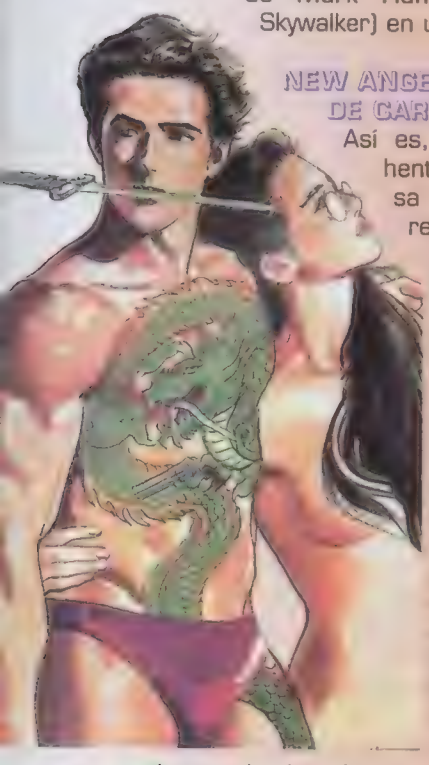
THE GUYVER: LA BIOARMADURA VIVE.

The Guyver es una de esas series que impresionan de sólo verla. La historia narra cómo un joven estudiante japonés llamado Sho Fukamachi encuentra por accidente un extraño bio-organismo cibernético llamado The Guyver, una mezcla genética propiedad de la mega corporación Chronos que le absorbe. La corporación tiene en su haber otras dos bio-unidades Guyver y además con-

CRYING FREEMAN © Koike/Ikegami

trola a los Zoanoids, que son extrañas criaturas mutadas que son enviadas para recuperar la unidad perdida junto con los demás portadores de las unidades Guyver. La película en live-action de esta serie mantiene a medias los cánones de la serie. El nombre del protagonista es cambiado por uno occidental. Y Sho pasa a ser Sean Barker. La bio-armadura entra en su cuerpo y aunque Sean no sabe lo que le pasa, pronto decide investigar qué sucede con él. La respuesta la encuentra en Utah donde se entera del origen de su bio-armadura, en una nave espacial; pero aparecen los villanos de la corporación Chornos quienes desean los poderes de nuestro héroe. Por si esto no fuera poco, Sean tiene encima otro problema: aparece otra unidad Guyver ¿Cómo detenerla? Esto ya no lo platico, véanlo si gustan. La verdad es que a diferencia de los anteriores, este filme aborda más la historia en un tono más al estilo "Power Rangers" que al estilo del anime, que en realidad le supera. El actor que interpreta a Guyver es David Hayter, quien prestó su voz para la versión en inglés del clásico de Playstation "Metal Gear Solid" interpretando al carismático Solid Snake.

Este filme fue realizado en 1993por Biomorphs Inc., dirigido por Steve Wang y protagonizado por David Hayter y Kathy Kristopherson. Además este filme es la segunda parte. La primera parte titulada "Mutronics" cuenta con la actuación de Mark Hamill (nuestro querido Luke Skywalker) en un papel bastante pobre.



NEW ANGEL; SIZUKA DE CARNE Y HUESO!

Así es, mis queridos amantes del hentai, existe una versión japonesa en live-action de la obra más representativa del maestro U-jin. Angel es una serie de manga que en nuestro país fue conocida gracias a la Editorial Norma, que la trajo en español en 25 volúmenes cuya presentación era bonita, pero que se deshojaba con sólo verle. Angel narra la historia ¿Romántica? De Kosuke y Sizuka, una guapa y ruda chica que vuelve a su pueblo natal en espera de encontrar al gran amor de su vida: Kosuke, a quien imagina fuerte y valiente. Grande es su desilusión al encontrarse con que Kosuke no sólo es un debilucho, sino que además es un depravado de primera. Las historias tienen un tono pícaro, a veces algo pesado, pero sin duda muy divertidas. Su versión actuada narra los primeros capítulos de la historia y la resume en una hora y fracción destacando las historias más memorables de la serie. Aunque cambia en algunos detalles de la historia, suavizando un poco a Sizuka. Y eso sí, mientras que la actriz que interpreta a Sizuka está bastante guapita, el chico que caracterizó a Kosuke no tuvo nada de suerte en la repartición de físico quedando bastante feo. Esta obra sólo está disponible en japonés y es bastante escasa. Si tienes oportunidad de conseguirla en alguna tienda especializada, no lo dudes, porque es raro verla.

OTRAS PRODUCCIONES.

CRYING FREEMAN ©IDavs Films

Estas no son las únicas producciones hechas basadas en manga. Existe también una adaptación del gran clásico Mazinger Z; que, al parecer fue realizado por Toho Films. Esta producción data de los años setenta y a decir verdad, lo único que hace que recuerdes la serie es la música que es la de la serie. Los únicos personajes que aparecen son Koji Kabuto y el Doctor Hell (cuyo increíble pelucón cambia de color en base a su estado de ánimo). De ahí en fuera, la película es una bizarra mezcla de Mazinger y Getter Robo; con un Mazinger rojo que más bien parece un muñequito barato, unos efectos de luz estroboscópicos que te provocan jaqueca y un Shiro que es el vivo retrato de Bao de The King of Fighters. Es una producción ya vieja, sólo recomendable. City Hunter con el gran Jackie Chan es cosa aparte. Basada en el manga de Tsukasa Hojo, Jackie Chan interpreta al detective Ryo Saeba en una de las más divertidas adaptaciones del manga. Acción por todos lados, terroristas, peleas como sólo Jackie Chan sabe hacerlas, montones de humor y la inolvidable escena en los videojuegos donde Jackie aparece caracterizado como los personajes de Street Fighter. Gary Daniels, quien también sale en Fist of the North Star pelea contra Jackie en esta escena y también sale caracterizado como Ken Masters ¡Es una pasada! ¡Más que recomendable!. Este filme está dirigido por Wong Jing, producido por Golden Harvest (compañía que también produjo varias películas de Bruce Lee) y data de 1992. existen además adaptaciones de Video Girl Ai, Dragon Ball, Parasite Eve (que, en realidad, está basada en un libro, y basado en ese libro surgió el RPG de Square) y (ni modo, hay que mencionarla), la famosa adaptación del videojuego Street Fighter con Jean Claude Van Damme que más que acción da pena verla (Ryu y Ken de cazatesoros ¡Por Dios! ¡Hubieran dejado a los de City Hunter!!). Sin duda que hay más y esperamos verlas muy pronto. Por lo de mientras, recomiendo muy especialmente **Crying Freeman** y **City Hunter**. Si quieren saber más esperamos sus comentarios. Chao.

GUYVER © Yoshiki Takaya

EL PLANETA DE LOS SIMIOS ATACA DE NUEVO

Por MIGUEL ANGEL RUIZ L

Proximo Estreno Agosto 2001 Distribuidor por 20th Century Fox

Mark Walberg (Cap. Leo Davidson)
Kris Kristifferson (Karubi)
Estela Warren (Daena)
Erick Avari (Tival)
Luke Eberl (Birn)
Evan Dexter Parke (Gunnar)
Simios:
Tim Roth(Thade)
Helena Bonham Carter(Ari)
Michael Clarke Duncan(Attar)
Paul Giamatti(Limbo)
Glenn Shadix (Senador Narbo)
Cary-Hiroyuki Tagawa (Krull)

Director ***Tim Burton***
Efectos Especiales: ***Rick Baker***

Guionista:
William Broyles

Esta pelicula se habia desarrollado desde hace bastante tiempo (1991), y se consideraba originalmente como director de ella a JAMES CAMERON y con la posibilidad de ARNOLD SCHWARZENEGGER como actor principal.

En este verano tendremos uno de los estrenos más relevante para la 20th Century Fox, EL PLANETA DE LOS SIMIOS, esta es una nueva versión de la pelicula original estrenada en 1968, la cual mostraria una visión futurista de la civilización humana destruida y sustituida por simios evolucionados que dominarían a la Tierra.

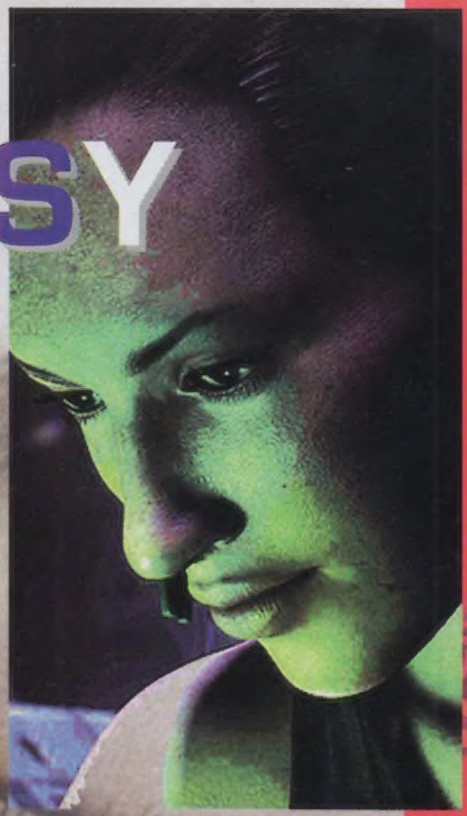
Según palabras de Tim Burton, "esta versión del Planeta de los Simios es una reconstrucción de la serie original de las 5 películas anteriores, comenzando con el PLANETA DE LOS SIMIOS (1968) y terminando con LA BATALLA POR EL PLANETA DE LOS SIMIOS (1973), no es una remasterización necesariamente y tampoco es una secuencia de las mismas"; Burton nos comenta que se baso en la novela original de Pierre Boulle de 1963; diciendo que no solamente dejara chimpancés, gorilas y orangutanes como los dominantes, sino también habrá monos araña, mandriles y babuinos, lo que quiere decir que veremos a varios monos parlantes.

Existe un rumor de que podremos ver a Charlon Heston, estelar del primer filme, así como a Linda Harrison, quien hizo el papel de la bella salvaje compañera de Heston, todavia no esta confirmado este hecho, así que no nos hagamos esperanzas de poder verlos en pantalla nuevamente en este filme clásico.

La verdad es que ésta no será un relanzamiento de la serie de películas que predominaron por 28 años, sino que Tim Burton reinventara a los simios y al mundo en que vivian. Lo que quiero decir, es que una cosa que sabe hacer Burton a la perfección es la de inventar mundos con efectos visuales únicos. El nuevo Planeta probablemente no sea como la primera de la serie anterior, pero podemos imaginar que una persona como él, puede hacer con una sociedad que no esta basada en la cultura humana, sino en la unión de 3 razas de monos (chimpancés, orangutanes y gorilas).

Estoy imaginando los ambientes de Sleepy Hollw, las vistas de ciudad de Batman, los trajes de Beetlejuice, etc., todos estos filmes tienen la visión de Burton y sus trabajos reflejan esta visión mental. Asi que el PLANETA DE LOS SIMIOS será una visión única para este nuevo siglo.

FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN



El pasado 28 de abril de este año pudimos asistir a la presentación oficial de la película FINAL FANTASY, este evento fue realizado en el complejo de CINEMEX MUNDO E, en donde contamos con la presencia de SASKIA DE WINTER, quien es Gerente de ventas de ALIAS/WAVEFRONT, quienes desarrollaron el programa MAYA, el cual fue utilizado para la realización de las escenas de tercera dimensión de la película, también estuvo presente REMO BALCELLS, quien es el Director de Efectos especiales de la misma película.

Por MIGUEL A. RUIZ L.

SASKIA DE WINTER, nos comenta que ellos están trabajando con la mayoría de las compañías desarrolladoras de videojuegos, y que un reto difícil de rechazar fue el de estar en la supervisión de la película FINAL FANTASY, ya que también es para ellos la primer película realizada en su totalidad con su programa, Remo, nos dijo que la película tiene una resolución máxima de 8000 píxeles y un mínimo de 4 píxeles, el desarrollo de la película esta todavía siendo afinado en últimos detalles y bastante acelerados, ya que el estreno en EAU será el 13 de julio, y en México podremos disfrutarla el 10 de agosto de este año. También disfrutamos de un corto avance de la película que nos dejo pegados a nuestros asientos, así como el próximo proyecto de ellos: FINAL FANTASY X, que esperamos verlo en el mercado a finales de este año.

En esta presentación pudimos apreciar los trabajos anteriores de Saskia en películas como EL HOMBRE SIN SOMBRA, MATRIZ, EPISODIO I.

Por su parte REMO nos dijo que había trabajado en TITANIC, como Artista Digital, Cleanup y Morphs, EL QUINTO ELEMENTO como supervisor de Secuencias, el VIDEOJUEGO EN CD DE BARBIE DE MATTEL, Animador.

También nos dijo que en esta película tuvo que hacer uso de todos sus recursos y el mayor problema que tuvo fue el de tener que sincronizar 150 equipos de cómputos para la secuencia correcta de todas las escenas junto con los efectos de sonido.

Para mantener el secreto del proyecto, las oficinas no se encuentran en la capital del cine: HOLLYWOOD, sino en HONOLULU HAWAI, que es donde se encuentra la central de SQUARE SOFT, así que esperamos poder ver una excelente realización de este apasionante juego de video FINAL FANTASY

La Columbia Pictures espera tener un éxito en esta producción para este verano, ya que con el equipo que conforman esta producción es bastante bueno. Y no son novatos en el ámbito, usaron las técnicas mas nuevas y sofisticadas del medio para hacerla con calidad.

Imagenes © Columbia Tristar Films

NOMBRE: Mary Ryan ESTATURA: 1.68mts
MEDIDAS:86/54/85
ALIAS: Blue Mary TIPO DE SANGRE: "AB"
F.NACIMIENTO: 4/02/?? HOBBY: Motociclismo
EDAD: 23 Años COMIDA FAVORITA: Bistec
NACIONALIDAD: Estadounidense ODIOS: Gatos
FRASES: I shall return! /Come on!!/Fuu...I did/Come on! Anton/Are you ready?

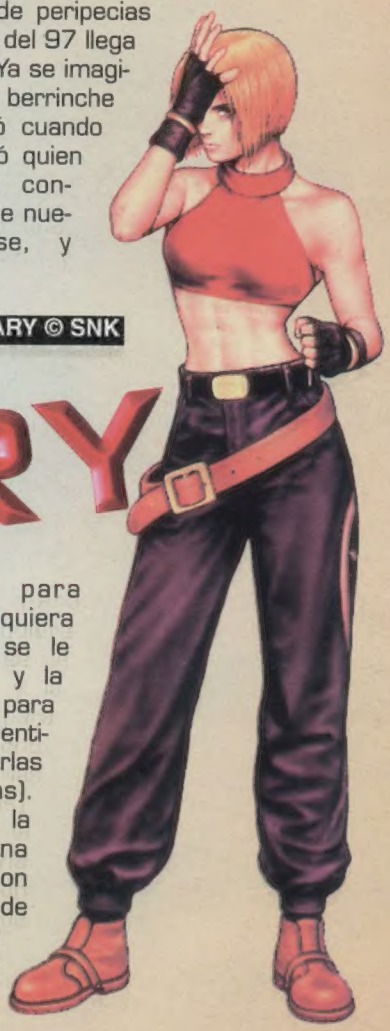
CONOCE A...

BLUE MARY

POR : HAWK hunterhawk@tutopia.com

Hola fans del combate virtual, debido al éxito de la ya mítica saga de K.O.F. y la cantidad de cartas que la apoyan, en esta ocasión decidimos abrir los expedientes de los personajes de su mayor agrado. A causa de que aun no definen oficialmente algunos profiles y que no deseamos darles información fantasma, en algunos casos deberemos esperar un poco hasta corroborar la información.
Así pues, iniciamos con una de las chicas que a más de uno lo trae por la calle de la amargura... ¡Exacto! Hablamos ni más ni menos que de la rubia del perro BLUE MARY.

La hermosa rubia cuyo nombre real es Mary Ryan, apareció por primera vez en la tercera entrega de la saga GAROU DETSENSU (FATAL FURY), al principio odió a chico de la estrella y la gorra, pues le parecía solo un vágales sin oficio ni beneficio (calma chicas no se alteren), tiempo después Terry se gano su aprecio y algo mas, volviéndose un "amigo muy cercano", a tal grado que incluso le invito a formar equipo con ella en contra del crimen organizado de South Town City. También entablo amistad con el resto del equipo, aunque de manera menos "estrecha". También se le vió aparecer en los juegos FATAL FURY REALBOUT Y REALBOUT SPECIAL (DOMINATED MIND en psx) y finalmente de K.O.F.´97 en adelante. Originalmente su trabajo consiste en ser detective y servidora de la ley de modo "libre", sospecha de Geese Howard y de sus movimientos turbios, pero hasta la fecha no ha podido comprobarle nada; en 1997 es contratada por un compañía misteriosa para indagar sobre ciertas gentes denominadas "Las siete cabezas de Orochi" y es "infiltrada" en un equipo para este fin, ya que uno de los integrantes del mismo es sospechoso: Ryuji Yamazaki.
Después de un sin número de peripecias el torneo del 97 llega a su fin. Ya se imaginarán el berrinche que pegó cuando se enteró quien la había contratado de nuevo Geese, y para colmo, ni siquiera podía reclamar, ya que se le pagaron sus honorarios, y la razón de "El jefe de jefes" para el trabajo y ocultar su identidad, eran válidas (sin burlas niñas, basta de risas). Tomando en cuenta que la entrega K.O.F.´98 es una especie de Perfect Collection de las anteriores, se puede pasar por alto la historia y su ubicación cronológica de esta en la saga K.O.F. ya que carece de estas, asi que podríamos decir que la historia continua en ´99, torneo al cual Mary asiste ya de forma voluntaria para disfrutar del torneo y de Bogard (calma, calma cuenten del 1 al 10 mientras respiran hondo chicas).



BLUE MARY © SNK

Bien, con esto terminamos por hoy, no se olviden de escribir si desean que hablemos de algún personaje en particular. ¡Hasta la próxima Bye!

La Saga Shojo

CQ 32

PROXIMAMENTE

妖怪の森

("BOSQUE DE YOKAI")

ABRE UNA VENTANA

TRES HISTORIAS Y GRAN INFORMACION EN 64 PAGINAS

VIII FESTIVAL DE COMICS Y ENTRETENIMIENTO

Nueva casa, Nueva Imagen, Mismos Amigos

LA MOLE 2001

2, 3, 4 Y 5 DE AGOSTO

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO -CENEYCO-

AVENIDA MORELOS 67, COL. JUAREZ ENTRE ABRAHAM GONZALEZ Y BUCARELI A UNA CUADRA DE AV. PASEO DE LA REFORMA Y CERCA DEL METRO JUAREZ, EN MEXICO, D.F. HORARIO DE LAS 10 DE LA MAÑANA A LAS 6 DE LA TARDE

TEL. 044 1914 6752 e-mail. lamole@prodigy.net.mx www.lamole.tsx.org

next
5-440-0322/1590
next_digital@yahoo